videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
15/30 AGOSTO 1992
ANNO V N. 15/16
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70
L. 4500

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI 4

IND ALFAB

Super Famicom):
SETTORE T

FINAL FIGHT (Per Super Famicom):
SETTORE HH

FORGOTTEN WORLDS (Per CBM 64)
SETTORE B

FORGOTTEN WORLDS (cbm 64)
SETTORE H

FORGOTTEN WORLDS (Amiga)
SETTORE G

FORMULA ONE GRAND PRIX (PER AMIGA):
SETTORE CC

FORMULA ONE GRAND PRIX (AMIGA):
SETTORE GG

FULL CONTACT (Per Amiga):
SETTORE M

FULL CONTACT (Per Amiga):
SETTORE O

FULL CONTACT (Per Amiga):
SETTORE X

FUSION (Per Atari ST):
SETTORE X

F-19 STEALTH FIGHTER (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE L

F1 CIRCUS (Per PC Engine):
SETTORE R

F15
SETTORE H

F15 STRIKE EAGLE II (Per Atari ST):
SETTORE X

F22 INTERCEPTOR (SEGA MEGADRIVE):
SETTORE Z

F22 INTERCEPTOR (SEGA MEGADRIVE):
SETTORE BB

F29 RETALIATOR
SETTORE H

GAIN GROUND (Per Sega Megadrive):
SETTORE N

GAIN GROUND (SEGA MEGADRIVE):
SETTORE FF

GARGOYLE· S QUEST (Per Game Boy):
SETTORE E

GARGOYLE· S QUEST (GAME BOY):
SETTORE Z

GARGOYLE· S QUEST (GAME BOY):
SETTORE BB

GATES OF ZENDOCON (Per Atari Lynx):
SETTORE N

GATES OF ZENDOCON (Per Atari Lynx):
SETTORE R

GAZZA 2 (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE X

GEM· X (Per AMIGA):
SETTORE J

GEM· X (Per tutte le versioni):
SETTORE M

GHOSTBUSTERS (cbm 64)
SETTORE H

GHOULS· N· GHOST (Per PC Engine):
SETTORE B

GHOULS· N· GHOST (Per Megadrive):
SETTORE C

GHOULS· N· GHOST (Per megadrive):
SETTORE C

GODS (IBM PC):
SETTORE Z

GODS (IBM PC):
SETTORE BB

GODS (Per Amiga):
SETTORE L

GODS (Per Amiga):
SETTORE T

GODS (Per Amiga):
SETTORE HH

GOLDEN AXE (Per Megadrive):
SETTORE B

GOLDEN AXE (Per IBM PC):
SETTORE Z

GOLDEN AXE (Per IBM PC):
SETTORE AA

GRADIUS (Per Super Famicom):
SETTORE P

GRADIUS III (Per Super Famicom):
SETTORE T

GRADIUS III (Per Super Famicom):
SETTORE HH

GRAND PRIX CIRCUIT (Per Amiga):
SETTORE X

G.P. CIRCUIT (Per CBM 64):
SETTORE B

HEIMDALL (AMIGA):
SETTORE GG

HERO QUEST (Per tutte le versioni):
SETTORE F

HUDSON HAWK (AMIGA e ATARI ST):
SETTORE Z

HUDSON HAWK (AMIGA e ATARI ST):
SETTORE BB

HUDSON HAWK (Per Amiga):
SETTORE W

HUNTER (AMIGA - ATARI ST):
SETTORE GG

HUNTER (Per tutte le versioni):
SETTORE S

HUNTER (Per tutte le versioni):
SETTORE GG

HYPER LODERUNNER (Per Game Boy):
SETTORE J

INDIANA J 3
SETTORE I

INDIANA JONES & TLC - ACTION GAME (Per Atari ST):
SETTORE M

INTERNATIONAL ICE HOCKEY (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE X

ISLAND OF LOST HOPE
SETTORE NN

JAMES POND (Amiga)
SETTORE G

JAMES POND (Per Sega Megadrive):
SETTORE O

JOHN MADDEN FOOTBALL (Per Megadrive):
SETTORE B

JOHN MADDEN FOOTBALL · 92 (SEGA MEGADRIVE):
SETTORE AA

JOHN MADDEN FOOTBALL · 92 (SEGA MEGADRIVE):
SETTORE BB

JUDGE DREDD (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE X

JUPITER MASTERDRIVE
SETTORE I

KICK OFF 2
SETTORE I

KICK OFF 2 (Per CBM 64):
SETTORE B

KING OF THE BEACH (PER IBM PC):
SETTORE Z

KING OF THE BEACH (PER IBM PC):
SETTORE AA

KINGS OF THE BEACH (Per CBM 64):
SETTORE B

KNIGHTS OF THE SKY (PER AMIGA):
SETTORE DD

LA SOLUZIONE DI SPACE ACE II (Per tutte le versioni):
SETTORE U

LADY FANTOM (PC ENGINE):
SETTORE Y

LADY FANTOM (PC ENGINE):
SETTORE AA

LAKERS VS CELTICS (Per Sega Megadrive):
SETTORE J

LAST BATTLE (Per Megadrive):
SETTORE C

LAST NINJA 3 (Per Amiga):
SETTORE S

LAST NINJA 3 (TUTTE LE VERSIONI):
SETTORE EE

LEANDER (AMIGA):
SETTORE EE

LEANDER (PER AMIGA):
SETTORE CC

LEANDER (Per tutte le versioni):
SETTORE U

LEANDER (Per tutte le versioni):
SETTORE X

LEGEND OF FAERGHAIL:
SETTORE I

LEISURE SUIT LARRY (Per Atari ST):
SETTORE W

LEMMINGS (Per Amiga):
SETTORE M

LEMMINGS (Per Atari ST):
SETTORE T

LEMMINGS (Per Atari ST):
SETTORE HH

LINE OF FIRE (Per Amiga):
SETTORE K

LINE OF FIRE (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE X

LOCK· N· CHASE (Per Game Boy):
SETTORE B

LOCK· N· CHASE (Per Game Boy):
SETTORE N

LOGICAL (Per Amiga):
SETTORE K

LOGICAL (Per Atari ST):
SETTORE P

LORD OF THE RISING SUN (PC ENGINE):
SETTORE EE

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2 (Per tutti i formati):
SETTORE O

LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (Per Amiga):
SETTORE P

LOTUS TURBO CHALLENGE II (TUTTE LE VERSIONI):
SETTORE GG

MAGIC GARDEN (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE X

MAGIC POCKETS (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE X

MAGIC POCKETS (PER AMIGA e ATARI ST):
SETTORE DD

MAGICAL CHASE (PC ENGINE):
SETTORE Y

MAGICAL CHASE (PC ENGINE):
SETTORE AA

MANCHESTER UNITED (Amiga)
SETTORE G

MANCHESTER UNITED (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE X

MEGA MAN (GAME BOY):
SETTORE Z

MEGA MAN (GAME BOY):
SETTORE BB

MEGALOMANIA (AMIGA):
SETTORE AA

MEGALOMANIA (AMIGA):
SETTORE CC

MEGALOMANIA (Per tutte le versioni):
SETTORE S

MEGALOMANIA (Per tutte le versioni):
SETTORE HH

MEGATRAVELLER I:
SETTORE I

MERCENARY FORCE (Per Game Boy):
SETTORE N

METAL MASTERS (Per Amiga):
SETTORE M

METAL MASTERS (Per Amiga):
SETTORE O

MICKEY MOUSE II (Per Game Boy):
SETTORE D

MIDNIGHT RESISTANCE (Per Sega Megadrive):
SETTORE N

MIDWINTER II - FLAMES OF FREEDOM (Per tutte le versioni):
SETTORE Q /OO

MIGHT & MAGIC 2:
SETTORE I

MIKE DIKTA POWER FOOTBALL (SEGA MEGADRIVE):
SETTORE EE

MONKEY ISLAND 2 (PER IBM PC):
SETTORE CC

MOONWALKER (Per Sega Megadrive):
SETTORE P

MOONWALKER (SEGA MEGADRIVE):
SETTORE AA

MOONWALKER (SEGA MEGADRIVE):
SETTORE CC

MS. PACMAN (Per Atari Linxs):
SETTORE J

NARC (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE X

NARC (Per Atari ST):
SETTORE D

NARIAGARI TRENDY (PC ENGINE):
SETTORE EE

NAVY SEALS (Per Amiga):
SETTORE L

NAVY SEALS (Per Atari ST):
SETTORE J

NAVY SEALS (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE X

NEBULUS 2 (Per Amiga):
SETTORE X

NEMESIS (Per Game Boy):
SETTORE E

NEMESIS (Per Game Boy):
SETTORE J

NINJA BOY (Per Game Boy):
SETTORE N

NINJA GAIDEN (Per Amiga):
SETTORE S

NINJA GAIDEN (Per Amiga): SETTORE GG

NINJA KENRYDEN (PC ENGINE): SETTORE EE

NINJA RABBIT (cbm 64) SETTORE G

NINTENDO WORLD CUP (Per Game Boy): SETTORE Q

NITRO (Amiga) SETTORE G

NITRO (Per Atari ST): SETTORE L

OH NO! MORE LEMMINGS (Per tutte le versioni): SETTORE S

OOPS UP (Per tutte le versioni): SETTORE B

OUT RUN (SEGA MEGADRIVE): SETTORE Z

OUT RUN (SEGA MEGADRIVE): SETTORE AA

PAC-LAND (Per PC Engine): SETTORE N

PARANOIA (Per PC Engine): SETTORE D

PARODIUS 8 M (PC ENGINE): SETTORE EE

PEGASUS (AMIGA): SETTORE FF

PEGASUS (Per tutte le versioni): SETTORE T

PEGASUS (Per tutte le versioni): SETTORE HH

PETER BEARDSLEY SOCC. AMIGA SETTORE H

PGA TOUR GOLF (Per Sega Megadrive): SETTORE J

PGA TOUR GOLF (Per tutte le versioni): SETTORE T

PGA TOUR GOLF (Per tutte le versioni): SETTORE HH

PHELIOS (SEGA MEGADRIVE): SETTORE EE

PILOTWINGS (Per Super Famicom): SETTORE D

PIPE DREAM (Per tutte le versioni): SETTORE V

PIPEMANIA (Per tutte le versioni): SETTORE S

PIPEMANIA (Per tutte le versioni): SETTORE X

PIPEMANIA (Per tutte le versioni): SETTORE GG

PIT FIGHTER (AMIGA): SETTORE GG

PIT-FIGHTER (AMIGA): SETTORE FF

POPULOUS (Per Amiga): SETTORE Y

POPULOUS (Per tutte le versioni): SETTORE V

POPULOUS II (AMIGA): SETTORE EE

POPULOUS II (AMIGA): SETTORE GG

POPULOUS II (Per Amiga): SETTORE Y

POPULOUS Tutte le versioni SETTORE I

POPULOUS 2 (AMIGA e ATARI ST): SETTORE Z

POPULOUS 2 (AMIGA e ATARI ST): SETTORE BB

POWER MISSION GAME BOY SETTORE I

POWER STRIKE (Per Game Boy): SETTORE C

POWERBALL (Per Sega Megadrive): SETTORE P

POWERMONGER (Per tutte le versioni): SETTORE M

POWERMONGER (Per tutte le versioni): SETTORE U

POWERMONGER (Per tutte le versioni): SETTORE U

PP HAMMER (Per tutte le versioni): SETTORE J

PREDATOR II (Per Amiga e Atari ST): SETTORE C

PREDATOR 2 (Per Atari ST): SETTORE K

PRINCE OF PERSIA SETTORE H

PRINCE OF PERSIA (Per IBM PC): SETTORE K

PRINCE OF PERSIA (Per Amiga): SETTORE B

PRINCE OF PERSIA (Per Amiga): SETTORE V

PRINCE OF PERSIA (Per PC): SETTORE Y

PSYBORG (Per tutte le versioni): SETTORE DD

RAILROAD TYCOON (Per Atari ST): SETTORE W

RAILROAD TYCOON (PER AMIGA): SETTORE CC

RAINBOW NETHERWORLD (cbm 64) SETTORE G

RAMBO III (Per Megadrive): SETTORE C

RAMBO III (Per Megadrive): SETTORE D

RAMPAGE (Per Atari Lynx): SETTORE N

RANMA 1/2 II (PC ENGINE): SETTORE Z

RANMA 1/2 II (PC ENGINE): SETTORE AA

RBI BASEBALL 2 (Per Amiga): SETTORE Y

RETURN OF THE JEDI (Amiga) SETTORE G

RICK DANGEROUS (cbm 64) SETTORE G

RICK DANGEROUS II (Per IBM PC): SETTORE R

ROAD RASH (SEGA MEGADRIVE): SETTORE GG

ROBIN HOOD (Per Amiga): SETTORE Y

ROBOCOD (AMIGA e ATARI ST): SETTORE Z

ROBOCOD (AMIGA e ATARI ST): SETTORE BB

ROBOCOD (ATARI ST): SETTORE FF

ROBOCOD (Per Amiga): SETTORE U

ROBOCOD (Per Amiga e Atari ST): SETTORE Y

ROBOCOD (PER AMIGA e ATARI ST): SETTORE DD

ROBOCOP 2 (Per Atari ST): SETTORE C

ROBOCOP 3 (AMIGA): SETTORE AA

ROBOCOP 3 (AMIGA): SETTORE BB

ROBOCOP 3 (AMIGA): SETTORE GG

ROBOCOP 3 (Per Amiga e Atari ST): SETTORE Y

ROCK STAR ATE MY HAMSTER (Per Amiga e Atari ST): SETTORE M

ROCKET RANGER (Per Amiga): SETTORE B

ROCKETEER (Per il N.E.S.): SETTORE Q

RODLAND (ATARI ST): SETTORE FF

RODLAND (Per Amiga e Atari ST): SETTORE R

RODLANDS (Per Atari ST): SETTORE U

ROLLING RONNIE (Per Amiga): SETTORE W

ROLLING RONNIE (AMIGA e ATARI ST): SETTORE Z

ROLLING RONNIE (AMIGA e ATARI ST): SETTORE BB

ROLLING RONNY (Per Amiga e Atari ST): SETTORE Y

ROTOR (Per Amiga e Atari ST): SETTORE Y

RUBICON (AMIGA): SETTORE EE

RUBICON (ATARI ST): SETTORE FF

RUNNING MAN (Amiga) SETTORE G

R-TYPE (Per PC Engine): SETTORE N

R-TYPE II (Per Amiga): SETTORE L

R-TYPE II (Per PC Engine): SETTORE N

R-TYPE II (Per Amiga e Atari ST): SETTORE Y

R-TYPE 2 (Per Amiga e Atari ST): SETTORE V

SAINT DRAGON SETTORE I

SAVAGE (Amiga) SETTORE G

SEA ROGUE (IBM PC): SETTORE FF

SHADOW DANCER (Per Amiga): SETTORE M

SHADOW DANCER (Per Atari ST): SETTORE K

SHADOW DANCER (SEGA MEGADRIVE): SETTORE AA

SHADOW DANCER (SEGA MEGADRIVE): SETTORE CC

SHADOW OF THE BEAST II (Per Atari ST): SETTORE D

SKIDZ (Per Atari ST): SETTORE S

SKIDZ (Per Atari ST): SETTORE GG

SLIMEWORLD (Per Atari Lynx): SETTORE N

SLY SPY SECRET 4 SETTORE H

SOCCER MANAGER PLUS (Per Amiga): SETTORE B

SOLAR JETMAN (Per NES): SETTORE P

SONIC THE HEDGEHOG (Per Sega Megadrive): SETTORE K

SONIC THE HEDGEHOG (Per Sega Megadrive): SETTORE N

SONIC THE HEDGEHOG (Per Sega Megadrive): SETTORE O

SONIC THE HEDGEHOG (SEGA MASTER SYSTEM): SETTORE Z

SONIC THE HEDGEHOG (SEGA MASTER SYSTEM): SETTORE AA

SPACE ACE (Amiga) SETTORE G

SPACE ACE 2 (PER AMIGA): SETTORE DD

SPACE HARRIER II (Per Megadrive): SETTORE E

SPELLBOUND (Per Amiga): SETTORE M

SPIDER MAN (Per Sega Megadrive): SETTORE S

SPIDER MAN (Per Sega Megadrive): SETTORE GG

SPIDERMAN AMIGA SETTORE H

SPRIGGAN (Per PC Engine): SETTORE R

STARFLIGHT (Per Amiga): SETTORE O

STELLAR 7 (Per IBM PC): SETTORE P

STORMBALL (Per Amiga): SETTORE O

STORMBALL (Per Amiga e Atari ST): SETTORE Y

STORMLORD 2 (Per CBM 64): SETTORE B

STRIDER (Atari st) SETTORE G

STRIDER II (Per Amiga e Atari ST): SETTORE Y

STRIDER 2 (Per CBM 64): SETTORE B

STRIDER 2 (Per Atari ST): SETTORE M

STRIDER 2 Solo per Amiga 1000 SETTORE I

SUIB (Amiga) SETTORE F

SUMMERCAMP (cbm 64) SETTORE G

SUPER CARS (cbm 64) SETTORE G

SUPER GHOULS- N- GHOSTS (SUPER FAMICOM): SETTORE Z

SUPER GHOULS- N- GHOSTS (SUPER FAMICOM): SETTORE AA

SUPER HANG ON (Per Megadrive): SETTORE Q

SUPER HANG-ON (Per Megadrive): SETTORE C

SUPER MARIO WORLD (Per Super Famicom):
SETTORE T

SUPER MARIO WORLD (Per Super Famicom):
SETTORE HH

SUPER MARIO· S LAND (Per Super Famicom):
SETTORE J

SUPER MONACO GP (Per Megadrive):
SETTORE B

SUPER MONACO GP (Per Megadrive):
SETTORE D

SUPER SPACE INVADERS (Per tutte le versioni):
SETTORE S

SUPER WONDER BOY (cbm 64)
SETTORE G

SUPER WONDER BOY (cbm 64)
SETTORE H

SUPER WONDER BOY (Per CBM64):
SETTORE J

SUPERCARS II (Per Amiga):
SETTORE Y

SUPERCARS 2 (Per Amiga):
SETTORE C

SUPERCARS 2 (Per Amiga):
SETTORE K

SUPERCARS 2 (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE T

SUPERCARS 2 (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE HH

SUPREMACY (Per tutte le versioni):
SETTORE K

SWITCH BLADE 1 (Amiga)
SETTORE G

SWITCHBLADE II (Per tutte le versioni):
SETTORE W

SWITCHBLADE II (Per Amiga):
SETTORE Y

SWITCHBLADE 2 (Per Amiga):
SETTORE T

SWITCHBLADE 2 (Per Amiga):
SETTORE HH

SWIV (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE D

SWORD OF SODAN (Per Sega Megadrive):
SETTORE K

SWORD OF SODAN (Per Sega Megadrive):
SETTORE N

TANGRAM (Per Amiga):
SETTORE M

TANGRAM (Per Amiga):
SETTORE O

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
SETTORE I

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Per IBM PC):
SETTORE E

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Per PC):
SETTORE U

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Per Amiga):
SETTORE V

TENNIS (GAME BOY):
SETTORE BB

TENNIS (GAME BOY):
SETTORE Z

TERMINATOR 2 (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE S

TERMINATOR 2 (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE V

TETRIS (Per Game Boy):
SETTORE J

THE BLUES BROTHERS (Per Amiga):
SETTORE U

THE CYCLES
SETTORE H

THE FAERY TALE ADVENTURE (SEGA MEGADRIVE):
SETTORE GG

THE GODFATHER (AMIGA):
SETTORE GG

THE GODFATHER (Per Amiga):
SETTORE X

THE GODFATHER (PER AMIGA):
SETTORE CC

THE GREAT GIANA SISTER (cbm 64)
SETTORE G

THE KILLING CLOUD (Per Amiga):
SETTORE M

THE KILLING CLOUD (Per tutte le versioni):
SETTORE E

THE KILLING CLOUD (Per tutte le versioni):
SETTORE J

THE KILLING CLOUD (Per Amiga):
SETTORE T

THE KILLING CLOUD (Per Amiga):
SETTORE HH

THE LAST BATTLE (Per Amiga):
SETTORE K

THE LIGHT CORRIDOR (Per tutte le versioni):
SETTORE B

THE POWER (Per tutte le versioni):
SETTORE E

THE POWER (Per tutte le versioni):
SETTORE O

THE POWER (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE Y

THE SIMPSONS (Per Amiga):
SETTORE Q

THE SIMPSONS (PER IBM PC):
SETTORE Z

THE SIMPSONS (PER IBM PC):
SETTORE AA

THE SPY WHO LOVED ME (Amiga)
SETTORE G

THEXDER (Per IBM PC):
SETTORE M

THEXDER (Per PC):
SETTORE Y

THUNDERCATS
SETTORE I

THUNDERFORCE III (Per Sega Megadrive):
SETTORE T

THUNDERFORCE III (Per Sega Megadrive):
SETTORE HH

THUNDERHAWK (AMIGA):
SETTORE AA

THUNDERHAWK (AMIGA):
SETTORE CC

THUNDERHAWK (Per tutte le versioni):
SETTORE L

THUNDERJAWS (Per Amiga):
SETTORE Y

TITUS THE FOX (Per Amiga):
SETTORE EE

TITUS THE FOX (TUTTE LE VERSIONI):
SETTORE GG

TOKI (AMIGA):
SETTORE AA

TOKI (AMIGA):
SETTORE BB

TOKI (Per Amiga):
SETTORE M

TOKI (Per Amiga):
SETTORE Y

TOKI (Per Atari ST):
SETTORE K

TOTAL RECALL (Per Amiga):
SETTORE C

TOWER OF BABEL (Per Atari ST):
SETTORE P

TOYOTA RALLY (Per Amiga):
SETTORE M

TURRICAN 2 (Per Amiga e ATARI ST):
SETTORE V

TWIN COBRA (Per Sega Megadrive):
SETTORE P

ULTIMA UNDERWORLD (PER IBM PC):
SETTORE DD

UNDER PRESSURE (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE Y

UNREAL AMIGA
SETTORE H

VALIS IV (Per PC Engine):
SETTORE R

VENDETTA (cbm 64)
SETTORE G

VICHING CHILD (Per IBM PC):
SETTORE J

VICHING CHILD (Per Amiga)
SETTORE H

VIKING CHILD (Per Amiga):
SETTORE T

VIKING CHILD (Per Amiga):
SETTORE HH

VIZ (Per Amiga e Atari ST):
SETTORE M

VOYAGER (Amiga)
SETTORE F

WARBIRDS (Per Atari Lynx):
SETTORE O

WARM UP (Per Amiga):
SETTORE S

WARM UP (Per Amiga):
SETTORE GG

WING COMMANDER I & II (Per IBM PC):
SETTORE V

WOLFCHILD (AMIGA):
SETTORE EE

WRATH OF THE DEMON (Per Amiga) :
SETTORE Q

WWF WRESTLEMANIA (AMIGA):
SETTORE Z

WWF WRESTLEMANIA (AMIGA):
SETTORE BB

WWF WRESTLEMANIA (PER AMIGA):
SETTORE CC

XENON II (Per Amiga):
SETTORE T

XENON II (Per Amiga):
SETTORE HH

Z OUT (Amiga)
SETTORE G

ZERO 4 CHAMP (Per PC Engine):
SETTORE N

ZOMBIE
SETTORE OO

007 THE LIVING DAYLIGHT (Per CBM 64):
SETTORE B

1943 (Per PC Engine):
SETTORE W

3D POOL (Per Atari ST):
SETTORE P

4-D SPORTS BOXING (Per Amiga):
SETTORE T

4-D SPORTS BOXING (Per Amiga):
SETTORE HH

Vi ricordiamo che per informazioni e richieste di arretrati gli uffici e la redazione rimarranno chiusi fino all·ultima settimana di agosto. Buone vacanze!

Direttore: Rocco Schirinzi - **In redazione** : Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Manuela Sandri, Roberto Sandri, Alessandro Cantisani, Mirko Cavalloni, Ivan Notaristefano, Michele Colombo - **Fotografia e impaginazione**: Esserrelle - **Redazione e uffici** : DTP Videowrite / Computer World & Videogame Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397 Fax tel. 02/93502770 - Direzione: V.le Espinasse 6 20156 Milano - Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - Direttore responsabile Giuseppe Biselli - Iscrizione al tribunale di Milano n° 185 del 21.03.92 - Prezzo di copertina: L. 4.500 - Numero arretrato: L. 9.000 Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% - Stampa Pellicole : DTP Videowrite srl Milano - Elaborazione Prepress effettuata con **QUADRISCAN** by PIAZZAXILO (BO)

SETTORE B

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

SOCCER MANAGER PLUS (Per Amiga):
Portate i prezzi dei biglietti al massimo (30). Quando dovrete acquistare un giocatore, al primo tentativo abbassate il prezzo di 10 e con il tasto sinistro del mouse tenete premuto per 2 o tre secondo. Il molti casi il giocatore accetterà la vostra offerta.

JOHN MADDEN FOOTBALL (Per Megadrive):
Ecco un paio di codici moooooolto utili! 1) 0466400, 2) 0077661.

DRAGON'S LAIR (Per IBM PC):
Caricate il gioco digitando GAME; quando il mostro del ponte (primo schema) vi avrà preso premete il tasto EScape e vi ritroverete alla sequenza finale.

LOCK'N'CHASE (Per Game Boy):
Quando appare la schermata dei titoli premete il tasto A per due volte e poi il B, sempre per due volte. Premete poi una volta A e due volte B e quindi Start. Inizierete a giocare allo stage 7-1!

THE LIGHT CORRIDOR (Per tutte le versioni):
Ecco i codici dei primi diciannove livelli; 0000, 5400, 0101, 3901, 2602, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811.

OOPS UP (Per tutte le versioni):
Ecco i codici dei primi dieci livelli: PO01, DK51, 30FJ, FL59, QO59, FA20, 5F6J, CK04, WF05, D04G.

KICK OFF 2 (Per CBM64):
Quando entrate in possesso di palla premete RESTORE per vincere subito la partita.

CHIP'S CHALLENGE (Per Amiga e Atari ST):
Premete F per invertire lo schermo e poi digitate le seguenti frasi segrete: SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS. (chiavi infinite, schermi per acqua e fuoco), 09/12/57. (tempo illimitato) e I THINK THEREFORE I AM. (non dovrete collezionare nessun chip). Attenzione a non sbagliare le spaziature e a non dimenticare i punti ".". Con il tasto C potrete infine saltare di livello.

STORMLORD 2 (Per CBM64):
ECco le due password, 1) AJ5PWMDR, 2) ABKLALT1.

STRIDER 2 (Per CBM 64):
POKE 33762, 165 e SYS 32768 per ottenere armi più potenti!

ELVIRA MISTRESS OF THE DARK (Per IBM PC):
QUando morite e appare la figura con la vostra testa insanguinata aspettate che il programma vi chieda se volete giocare ancora e poi, togliete il disco e rispondete YES. Potrete ricominciare a giocare dal punto in cui sarete morti. I vostri life points saranno a zero, ma potrete utilizzare questo trucco tutte le volte che vorrete!

KINGS OF THE BEACH (Per CBM64):
Ecco le quattro password dei livelli, 1) SIDEOUT, 2) GEKKO, 3) TOPFLITM, 4) SUNDEVIL. Se poi volete barare spudoratamente e scoprire alcune sorprese utilizzate queste nuove password. 1) LOGIC ON (OFF la disattiva), 2) CHEAT ON (OFF la disattiva), 3) EAT ME (DRINK ME la disattiva).

G.P. CIRCUIT (Per CBM64):
Dal terzo livello in poi mettete la marcia più alta, premete il fire e spingete in avanti il joystick per raggiungere velocità paurose!!!!

007 THE LIVING DAYLIGHT (Per CBM64):
POKE 4390, 238 e SYS 4352 per ottenere vite infinite!

FORGOTTEN WORLDS (Per CBM64)
Giocate in due e posizionate il personaggio di pelle chiara nell'angolo superiore destro o sinistro dello schermo. Giocate solo con quello negro per far sì che i nemici continuino a sparare solamente nell'angolo dove sarà stato posizionato il primo personaggio, anche quando sarà stato ucciso.

GHOULS'N'GHOSTS (Per PC Engine):
Sulla schermata dei titoli tenete premuto il tasto 1 e spostate a destra, contemporaneamente, il joypad per attivare lo schermo delle opzioni.

DRAGON SPIRIT (Per CBM64):
Cercate di morire contemporaneamente ad un mostro di fine livello per ottenere energia infinita.

BAAL (Per Amiga):
Mentre state caricando il gioco e lo schermo diventa nero, premete il pulsante di destra del mouse per poi ottenere energia infinita.

PRINCE OF PERSIA (Per Amiga):
Premete SHIFT, Amiga, Amiga e Q per far apparire la scritta "Megadrive Engaged"; a questo punto premete: R (aumenta il power), 1 (avanza di livello), SHIFT e L (rovescia lo schermo), M (disattiva la musica), W per vedere la scena finale vittoriosa, SHIF e W (per cadere da qualsiasi altezza senza perdere energia).

ROCKET RANGER (Per Amiga):
Fatevi una copia di sicurezza di entrambi i dischi programma e poi, con un qualsiasi Sector Editor, modificate il file RR da: 3, 9, 7, C, 0, 0. 6, 4, B, 0, 6, A a: 3, 9, 7, C, 2, 7, 0, F, B, 0, 6, A. In questo modo otterrete 9999 unità di Lunarium!

BURAI FIGHTER DE LUXE (Per Game Boy):
Ecco le password per il livello ACE, 1) nessuna, 2) GBHC, 3) MHCB, 4) CDMN, 5) KDPG. Una volta terminato il livello ACE apparirà il livello ULTIMATE; ecco i codici, 1) GDCP, 2) LMCJ, 3) CCHL, 4) HFKP, 5) BNGN.

GOLDEN AXE (Per Megadrive):
Per selezionare qualsiasi livello premete il tasto B durante lo schermo della scelta personaggi. Premete in giù e verso sinistra il joypad e tenete premuto START. Apparirà un piccolo numero in alto allo schermo: utilizzando il joypad in sù ed in giù potrete impostare il livello di gioco desiderato.

SUPER MONACO GP (Per Megadrive):
Se volete trovarvi in mano la vostra testa invece della coppa, premete e tenete schiacciati i tasti A e B dopo aver tagliato il traguardo in WET CONDITIONS.
Durante ogni gara cercate di posizionarvi subito dietro ad una macchina avversaria per incrementare la vostra velocità rimanendo nella scia d'aria.

Volete un po' di password?
4000 0000 0000 0000,
0010 GGD5 3627 B14C
FA89 E000 0000 000I
0000 0000 G300 2F17

SUPER HANG-ON (Per Megadrive):
Premete A, B e C contemporaneamente durante la schermata dei titoli per poter cambiare il limite di tempo e il livello di difficoltà.

PREDATOR II (Per Amiga e Atari ST):
Mettete in pausa il gioco con P e digitate (YOU'RE ONE UGLY MUTHA). Provate con o senza le parentesi, con o senza le virgolette, ecc. Alla fine sarete in grado di ottenere alcuni bonus premendo i tasti F6 e F8.

RAMBO III (Per Megadrive):
Per far diventare Rambo indistruttibile seguite questa procedura: durante la seconda missione andate fino alla scatoletta da distruggere in alto e a sinistra del punto di partenza. Procedete verso sinistra fino a quando solo un pizzico di scatola sarà visibile; distruggetela con una freccia (assicuratevi che non ci siano soldati nemici lungo alla traiettoria o in giro per lo schermo) e, non appena il dardo colpirà il bersaglio, andate a sinistra il più possibile lasciando una striscia di fumo dietro di voi. Ora Rambo risulterà inarrestabile fino agli schermi bonus dove potrà esser colpito dalle bombe ad orologeria o da elicotteri e carri armati. Attenzione: se Rambo distruggerà un'altra scatoletta perderà per sempre l'invincibilità!

GHOULS'N'GHOSTS (Per Megadrive):
C'è un modo molto semplice per distruggere il Fly Boss dello stage 5. Prima di raggiungere la sua tana assicuratevi di indossare una magic armor e di possedere un'arma spara acqua (fire water). Tenete pronte le palle di fuoco magiche per impiegarle non appena entrerete nel covo del mostro. Ora portatevi all'estremità della piattaforma e posizionatevi a sinistra del punto in cui avrete visto Fly per la prima volta. Quando le piccole mosche si riuniranno per sciamare verso di voi (ed il Fly inizierà a lampeggiare), lanciate le fireballs. La magica vi permetterà di sbarazzarvi dei nemici in un sol colpo!

DAEDALIAN OPUS (Per Game Boy):
Per scegliere qualsiasi livello da cui iniziare il gioco inserite la password ZEAL che vi porterà in un sotto menu segreto; la password per il livello finale è FINE.

GARGOYLE'S QUEST (Per Game Boy):
Inserite il codice
LAST BATTLE (Per Megadrive):
Dopo aver completato il primo livello, perdete tutta l'energia e morite. Premete quindi A, B e C allo stesso tempo e teneteli premuti per un po', mentre schiaccerete anche START per un po' di volte. A questo punto potrete scegliere il punto di partenza nella nuova partita.

DEVIL CRASH (Per PC Engine):
All'inizio del gioco, nella schermata della password, provate ad inserire, AAAAAAHAAA (sfere infinite), DAVIDWHITE (vedrete la fine del gioco), AAAAAAAHAA (iniziate a giocare con sei sfere), AAAAAAAAHA (iniziate a giocare con undici sfere).

CABAL (Per Amiga):
Digitate SCHLIKA durante il gioco e aspettate che il bordo dello schermo lampeggi. Premete poi F2 per avanzare di livello.

ATOMINO (Psygnosys, per Amiga):
Ecco le password: ACID, ARROW, EMISSION, LAVA, CAVE, ELIXIR, BONE, WOOD, FOUNTAIN, GETWISE. Queste vi fanno avanzare di dieci livelli per volta.

ROBOCOP 2 (Per Atari ST):
Premete F3 per accedere al tabellone degli High Score; quindi digitate BAMBOOZULEM seguito dal tasto HELP per ottenere energia infinita.

CHIP'S CHALLENGE (Per CBM64):
Ecco alcuni codici dei livelli, TQKB, KCRE, UVWS, COZQ, MRHW, KGFP, PQGV.

DARIUS 2 (Per Megadrive):
Volete diventare invincibili? Sulla schermata dei titoli premete in sequenza, A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A - apparirà la scritta NO-HIT. Per ottenere continues infiniti sfruttate questa sequenza: B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, C - apparirà la scritta FREE-PLAY. Per attivare lo Special Mode che vi permette di affrontare solo tutti i guardiani, uno dopo l'altro, premete C per dodici volte.

POWER STRIKE (Per Game Boy):
Per iniziare a giocare con dieci vite premete il joypad in giù, a destra, in giù, in giù, a sinistra, a destra, in sù, a destra ed il tasto A per due volte, durante la schermata del titolo.

TOTAL RECALL (Per Amiga):
Quando appare la faccia di Schwarzenegger digitate LISTEN TO THE WHALES SING. Lo schermo si invertirà e voi avrete energia infinita. Alternativamente inserite il vostro nome, negli high score, come LIFE STILL GOES ON.

BOOMER'S ADVENTURE (Per Game Boy):
Ecco le password! Stage 8) AXOLOTL, Stage 9) BLUTEN, Stage 16) CHIMERA, Stage 17) DEWLAP, Stage 24) ELYTRON, Stage 25) GILA, Stage 31) HYDRA, Stage 33) IBEX, Stage 33) JEDOCH, Stage 24) Kurzer, Stage 23) MINORCA, Stage 16) PANGOLIN, Stage 15) REMORA, Stage 8) SCARAB, Stage 1) ZAHNBELA.

GHOULS'N'GHOSTS (Per megadrive):
Sulla schermata dei titoli premete il tasto A per quattro volte quindi spostate il joypad in sù, in giù, a sinistra e a destra. Una musichetta dovrebbe attivarsi, permettendovi di impostare le seguenti combinazioni: B + START (sarete invincibili), SU' + A + START (Arriverete subito a metà del secondo livello), Destra + A + START (arriverete subito all'inizio del quinto livello), Destra/Giù + A + START (arriverete subito da Loki, il guardiano finale), GIU + A + START (arriverete subito all'inizio del terzo livello). Durante il gioco se premerete B potrete rallentare le animazioni degli sprite e attivare un frame-by-frame come in un vidoregistratore!!!

SUPERCARS 2 (Per Amiga):

Cambiate il nome del player one in Wonderland e quello del player two in The Seer. Iniziate il gioco a uno o due giocatori e potrete vincere in maniera spudoratamente facile!
Se questi nomi non funzionano, cambiateli con I Walk The Hill (player one) e Inwards (player two).

PILOTWINGS (Per Super Famicom):
A livello normale, usate questi codici, Stage One) 985206, Stage Two) 394391, Stage Three) 520771, Mission One) 108048, al livello Expert usate invece questi, Stage One) 4007718, Stage Two) 773224, Stage Three) 165411, Stage Four) 760357, Final Mission) 882943.

NARC (Per Atari ST):
Avvicinatevi a qualsiasi ammasso di bidoni dell'immondizia e inginocchiatevi dietro a questi. Continuate a sparare ai bidoni per un minuto o due e poi camminateci attraverso per ottenere vite infinite.

SHADOW OF THE BEAST II (Per Atari ST):
Tenete premuti i tasti SHIFT (sinistra), ENTER e 0 (sul tastierino numerico), quindi premete F5 per far incrementare la vostra energia di 30 unità.

BARBARIAN (Per Amiga):
Per diventare invincibili in questo gioco Psygnosys premete i seguenti tasti in quest'ordine: 0, 4, -, 0, 8, -, 5, 9.

PARANOIA (Per PC Engine):
Sulla schermata dei titoli tenete premuto il Joypad in sù, il tasto I e II e RUN contemporaneamente. Premete poi SELECT per ottenere una bella sorpresa.

MICKEY MOUSE II (Per Game Boy):
Ecco un po' di password. 1) Nessuna, 2) TIME, 3) GAME, 4) SHIP, 5) RACE, WORD, 7) SHOP, 8) SIZE, 9) QUIZ, 10) DOLL, 11) DATE, 12) ZOOM, 13) DISK, 14) GOLD, 15) ZERO, 16) FIRE, 17) ROOT, 23) LOVE.

SWIV (Per Amiga e Atari ST):
Mettete il gioco in pausa e digitate NCC-1701 (non dimenticatevi il trattino) e premete Return. Togliete la pausa e ricominciate a giocare con le vite infinite! Nella versione Amiga il trattino verrà sostituito da una normale spaziatura.

CRACKDOWN (Per Atari ST):
Mettete in pausa il gioco con il tasto P. Digitate REVENGE OF THE MENTAL MOONMEN e premete 1 per ottenere 999 vite. Togliete la pausa per ricominciare a giocare. Se non funziona digitate la stessa frase senza la spaziature.
Se volete provare un'altro cheat mode digitate allora SMURF e poi premete F1 e F2 per ricostituire le vite di entrambi i giocatori.

BIO CHALLENGE (Per Atari ST):
Mettete il gioco in pausa con il tasto ESC e premete G per avanzare fino al mostro di fine livello.

RAMBO III (Per Megadrive):
Inserite nella console la cartuccia di Altered Beast ed accendete il sistema. Aspettate che compaia lo schermo con le statue e poi togliete la cartuccia senza spegnere la console. Inserite la cartuccia di Rambo III, premete reset e poi start. Avrete a disposizione vite infinite!

DEVIL'S CRUSH (Per TurboGrafx-16):
Ecco un po' di password per il famoso flipper! CKDEIPDBFM, OJFJGDEJPD, PNBIJOKJNF, CGIAGPECGK, OEHALCBGPF, OLGGGEAPOF, CBEOBLJGHA, OMGANLOIJA, PFFMGHGOLK, NLJBCFHGPO, KGCMMCMLBN. Utilizzando l'ultima password farete saltare in aria il flipper e potrete vedere la fine del gioco (niente paura comunque per la console!!!!).

AFTER BURNER (Per Megadrive):
C'è un modo segreto per ottenere un pieno completo di missili.
Tenete premuti contemporaneamente i tasti descritti nelle seguenti procedure durante le fasi di rifornimento:
Round 3 - Sinistra e B, Round 5 - Destra e B, Round 9 - B, Round 11 - Destra e B, Round 13 - Sinistra e B, Round 16 - Destra e B, Round 19 - Solo B, Round 21 - Destra e B.
Per arrivare subito al 20esimo livello dovete premere e tener schiacciati i tasti C, A e B e poi premere start, non appena apparirà la scritta START all'inizio del gioco. Apparirà infatti uno schermo di selezione livelli.

ELECTROCOP (Per Atari Linx):
Ecco i codici per le porte dei 12 livelli del gioco. "EL2" significa Exit Level 2 (uscita verso il livello 2), W significa Weapons (armi) e O significa nulla.
Liv.1) #1 2473 EL2 / #2 9874 EL2 / #3 8743 W.
Liv.2) #1 3287 / #2 5409.
Liv.3) #1 9284 EL4 / #2 7210 EL4 / #3 3936 W / #4 7395 W / #5 8294
Liv.4) #1 0394 W
Liv.5) #1 8658 / #2 5462 / #3 9973 / #4 7642 / #5 0912 / #6 0974 / #7 7869 / #8 4285.
Liv.6) #2 8765 EL12
Liv.7) #1 6021 EL4 / #2 5824 EL9
Liv.8) #1 7698 EL6
Liv.9) #1 0170 W / #2 1092 O / #3 7102 W / #4 4726 O / #5 1375 EL11 / #6 2857 W / #7 6998 W / #8 1798 W / #9 4391 EL1.
Lev.11) #1 0293 EL12
Lev.12) #1 2987 W / #2 6443 W.

SUPER MONACO GP (Per Megadrive):
Ecco le password per la quindicesima gara. Se la finirete potrete vedere la fine del gioco!
0Q76 2ILM F200 0000
0010 H10F B324 5D76
CA89 EGC1 0000 00002
0000 00000 F200 2CAC.

CYBER CORE (Turbografx-16):
Per ottenere tutte e tre le armi descritte nel manuale raccogliete le Metamorphosis Capsules in quest'ordine: Rosso, Blu, Verde, Verde, Giallo, Rosso. Ora lasciate che la vostra astronave venga colpita dai nemici fino a quando ritornerà allo stato normale. Ora avrete potenza di fuoco da vendere!

BOXXLE (Per Game Boy):
Ecco le password per ciascuna area del gioco.
1) BDBD, 2) DBBD, 3) GBBG, 4) HBBH, 5) JBBJ, 6) KBBK, 7) LBBL, 8) MBBM, 9) NBBN, 10) PBBP, 11) QBBQ.

GARGOYLE'S QUEST (Per Game Boy):
Ecco la password per la città finale con il maggior numero di vite, oro ed armi. NPAN-RRXY.

CHIP'S CHALLENGE (Per Atari Linx):
Ecco le password: 1) DHP, 2) JXMJ, 3) ECBQ, 4) YMCJ, 5) TQKB, 6) WNLP, 7) FXQO, 8) KCRE, 9) VUWS, 10) CNPE, 11) DCKS, 12) BTDY, 13) COZQ, 14) SKKK, 15) AJMG, 16) HMJL, 17) KGFP, 25) PQGV, 26) YVYJ, 27) IGGZ, 28) UJDD, 29) QGOL, 30) BQZP, 31) RYMS, 32) PEFS, 33) BQSN, 34) NQFI, 35) VDTM, 36) NXIS, 37) VQNK, 38) BIFA, 39) ICXY, 40) YWFH, 41) GKWZ, 42) LMFU, 43) UJDP, 44) TXHL, 45) OVPZ, 46) HDQJ, 47) LXPP, 48) JYSF, 49) PPXI, 50) QBDH, 51) IGGJ, 52) PPHT, 53) CGNX, 54) ZMGC, 55) SJES, 56) FXJE, 57) UBXU, 58) YBLT, 59) BLDM, 60) ZYVI, 61) RMOW, 62) TIGW, 63) GOHX, 64) IJPQ, 65) UPUN, 66) ZIKZ, 67) GGJA, 68) RTDI, 69) NLLY, 70) GCCG, 71) LAJM, 72) EKFT, 73) QCCR, 74) MKNH, 75) MJDV, 76) NMRH, 77) FHIC, 78) GRMO, 79) JINU, 80) EVUG, 81) SCWF, 82) LLIO, 83) OVPJ, 84) UVEO, 85) LEBX, 86) FLHH, 87) YJYS, 88) WZYV, 89) VCZO, 90) OLLM, 91) JPQG, 92) DTMI, 93) REKF, 94) EWCS, 95) BIFQ, 96) WVHY, 97) IOCS, 98) TKWD, 99) XUVU, 100) QJXR.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Per IBM PC):
Premete contemporaneamente i tasti A, S, D, F e G quando sarete per le strade; in questo modo potrete camminare sull'acqua e sulle case! Nei livelli con le fognature potrete anche nuotare attraverso le pietre!

E-SWAT (Per Megadrive):
Sullo schermo di inizio missione dove potete vedere il vostro avversario premete contemporaneamente A, B e C e premete in giù il joypad. In questo modo accederete alla schermata di selezione dei round dove potrete sceglierne uno qualsiasi da cui cominciare. L'unico problema è che per fare tutto ciò dovrete prima aver completato tutto il gioco!!!!!

THE POWER (Per tutte le versioni):
Ecco i codici dei primi venti livelli: LEVEL2, VISUAL, COWBOY, URGENT, OOPSUP, TOPTEN, D14DH7, ASOFGH, SOLONG, SURFIN, RACKET, BULLIT, QRAZZY, 36F6FR, UNLINK, PIXXEL, EUROPE, NEWTON, FREEZE.

BRAT (Per tutte le versioni):
Ecco un po' di codici: 1) BISHIGMO, 2) MIHEMOTO, 3) SASUTOZO, 4) SUMATZEE, 5) NOKITAGO, 6) ITSANONO, 7) MOZIMATO, 8) HOZITOMO, 9) MOKITEMO, 10) ZUMOHATO, 11) CHANASTU, 12) NAGAITSU.

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE (Per Game Boy):
Le password: Stage 10) WZFS, Stage 20) ZTPZ, Stage 30) WYCZ, Stage 40) TX9W, Stage 50) 2TWX, Stage 60) YTKX, Stage 70) SHE2, Stage 80) XHO2.

BUDOKHAN (Per IBM PC):
Spostatevi in basso a destra dello schermo Dojo (quello cioè con le casette per selezionare il tipo di gioco) e premete il tasto B. Passerete magicamente ad un sottogioco a la Arkanoid!!!!!

NEMESIS (Per Game Boy):
All'inizio del gioco mettete in pausa, quindi spingete il joypad in sù, in sù, in giù, in giù, a sinistra, a destra, a sinistra, a destra, premete il tasto B e poi il tasto A. Ecco tutte le armi previste dal gioco a vostra disposizione!!!

SPACE HARRIER II (Per Megadrive):
Per ottenere 99 vite dovrete possedere anche la cartuccia di Altered Beast e provare questo trucco a vostro rischio e pericolo! Mettete Altered Beast nella slot e accendete la console; quando apparirà la schermata con tutte le statue togliete subito la cartuccia lasciando accesa la console. Ora inserite Space Harrier II e lo schermo rimarrà congelato, mentre la musica ricomincerà a suonare, più veloce e fuori tempo. Premete il tasto di reset e cominciate a giocare normalmente. Ora possiederete ben 99 vite! Fate un po' di pratica con questo trucco, perchè non è detto che funzioni tutte le volte!

THE KILLING CLOUD (Per tutte le versioni):

A) Codici Missioni: 1) nessuno, 2) AQQTQQEV, 3) 2IPFA1EY, 4) QJK8AZEN, 5) 3GH6AZCR, 6) ZGH6AZCM, 7) 4FT3AZXN, 8) WEG1AZAL, 9) 6EGTGDEX, 10) CWBFG7E3.
B) Locazione delle Station House: 1) North Beach, 2) Russian Hill/Chinatown, 3) Chinatown.

CONSIGLI GENERALI: Se arrestate la persona sbagliata e state per finire le PUP uccidete il sospettato prima che arrivi una PUP e cancelli l'arresto! Nelle ultime due missioni alcune hoverbike avranno i cannons e non tutti i mezzi nemici appariranno sul radar!

MISSIONE 1: I Tre Robot
Equipaggiamento: LS Suit, Fuel, 3 Net e PUP.
Posizionate le PUP intorno a Chinatown/Nob Hill e localizzate ciascun robot con il radar. Prendeteli con le reti, arrestateli e seguite le PUP fino alla base.

MISSIONE 2: Steven Grenco
Equipaggiamento: LS Suit, 3 Net, 1 PUP, Cannon e/o Machine Gun.
Posizionate la PUP a Chinatown. Volate verso i nemici quando appariranno sul radar. Grenco è quello che vola sotto la nuvola, quindi pigliatelo con la rete, arrestatelo e seguite la PUP fino alla base.

MISSIONE 3: Henri Leclerc
Equipaggiamento: uguale alla missione 2.
Posizionate la PUP a Chinatown. Esplorate la zona con il radar e non appena ci scorgerete dei nemici volate verso di loro. Quando vedrete un bersaglio HUD sotto la nuvola, quello sarà il furgone. Volate sotto la nuvola e bloccatelo con la rete. Effettuate l'arresto e seguite la PUP fino alla base. Attenzione! Il furgone vi spara contro!

MISSIONE 4: Eugene Cody
Equipaggiamento: uguale alla missione 2.
Posizionate la PUP a Chinatown e volate direttamente verso la Station House 3 (dimenticatevi dei nemici vicino alla Station House 1). Ora cercate una hoverbike nera - quella di Cody. Usate la rete e arrestatelo, seguendo la PUP fino alla base.

MISSIONE 5: Disarm Bomb In Sea.
Equipaggiamento: LS Suit.

SETTORE F

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

Questa missione è un po' difficile. Decollate e dirigetevi verso la Station House 3 (il blocco di tre edifici a destra della Piramide Transamerica). Quando avrete la bomba, girate a sinistra e dirigetevi verso la sinistra del Bay Bridge (in bianco). Mollate la bomba quando vi troverete sopra il mare (in nero). Attenzione! avete solo due minuti per fare tutto questo, perciò non perdete tempo!

MISSIONE 6: Louis St. Paul
Equipaggiamento: LS Suit, 3 Net, 2 PUP.
Lasciate perdere le Hoverbike dei nemici; Louis è nascosto in uno dei due camion. Dopo averlo preso con la rete ed arrestato, seguite e proteggete la PUP fino alla base. Fate molto alla svelta perchè dopo un po' Louis cercherà di fuggire!

MISSIONE 7: Johnny Niagra.
Equipaggiamento: uguale alla missione 2.
Volate verso il Marina district sotto la nuvola e quindi dirigetevi verso il bersaglio immobile - dovrebbe corrispondere ad una hoverbike parcheggiata vicino ad una casa. Sparate verso la casa (facendo attenzione al fuoco nemico) fino a che Niagra si arrenderà. Atterrate e arrestatelo. Decollate e distruggete quante più hoverbike sarà possibile fino a che non arriverà la PUP. Ora distruggete tutte le hoverbike che cercheranno di colpire la PUP.

MISSIONE 8: Escort Ammo Supplies
Equipaggiamento: Fuel, Cannon e/o Machine Gun.
Localizzate i camion sul radar e seguiteli (sotto la nuvola). Quando appariranno i Black Angels distruggeteli, senza allontanarvi troppo dai camion. Attenzione! Non sparate alla hoverbike alleata che apparirà sullo schermo.

MISSIONE 9: Juan Sancho Cortez.
Equipaggiamento: LS Suit, Fuel, 3 Net, 1 PUP, Cannons e/o Machine Gun.
Volate intorno alla Station House e fate attenzione ai due bersagli HUD - si tratta di Cortez e di un suo complice. Distruggete quest'ultimo (quello sul radar cioè) quindi sparate tutte e tre le reti verso Cortez quando sarà sopra terra. Seguitelo durante la caduta al suolo, arrestatelo e accompagnate la PUP fino alla base. Attenzione! Cortez non apparirà sul radar!

MISSIONE 10: Bomb Alcatraz.
Equipaggiamento: LS Suit, Fuel, Cannon e/o Machine Gun.
Prendete la bomba (è proprio di fronte a voi) e poi volate verso le hoverbike nemiche che appaiono sul radar. Volate sopra ad Alcatraz distruggendo TUTTE le hoverbike nell'area (anche le XB500). Quando sarete sicuri di non averne dimenticata nessuna, atterrate, lasciate la vostra hoverbike, innescate la bomba, depositatela al suolo, decollate e dirigetevi verso la base.

HERO QUEST (Per tutte le versioni):
Innanzitutto eccovi le prime quattro mappe delle rispettive missioni del gioco. Le prossime sono in lavorazione e verranno presto pubblicate.

Livello 1 - The Maze: Il labirinto è relativamente facile da esplorare soprattutto se il quattro personaggi si sposteranno insieme. Ispezionate ogni stanza per trovarci dell'oro e incrementate la vostra Wealth ed il vostro inventario il più possibile. Ricordatevi che dopo che il Wizard avrà abbastanza denaro per comprare un bastone (staff - 100 pezzi d'oro) ogni ulteriore tesoro che egli scoprirà verrà perso - non utilizzate quindi questo personaggio per andare in cerca di oro.

Livello 2 - Salvate Sir Ragnar: Tutti i personaggi partono nello stesso punto e quindi tenerli insieme durante l'esplorazione non sarà troppo difficile. Cercate sempre di superare in numero i mostri, attaccandoli con più personaggi, evitando di lasciar loro tempo per contrattaccare. Cercate quanto più oro potrete, ma ricordate che il forziere più a sud della mappa non contiene nulla di prezioso, ma solo trappole pericolosissime!

Livello 3 - The Lair Of The Orc Warlord: A questo punto dovreste possedere abbastanza denaro per comprare un po' di armature e di strumenti bellici supplementari. Ricordatevi di ispezionare ciascuna stanza e fate sempre mente locale al fatto che il Wizard non può fare alcun uso del Gold che potrebbe trovare. Il Warlord è, fino a questo punto, il nemico più difficile da eliminare. Attaccatelo sempre in gruppo. Chiunque ispezionerà il Weapon Rack potrà trovarci una lancia (Spear).

Livello 4 - Prince Magnus' Gold: Per portare tutti i forzieri all'uscita avrete bisogno di tre personaggi (un forziere per ognuno). Se attiverete accidentalmente una Pit Trap utilizzate le abilità dello gnomo (Dwarf) per effettuare le necessarie riparazioni prima di ripartire. Se vi terrete i tesori sarete impossibilitati a divenire Champions (ma guadagnerete 50 Gold extra).

AMIGA SUIB
P durante il gioco BCC 1701 RETURN

AMIGA DRATH
1) BISHIGMO
2) MIHEMOTO
3) SASUTOZO
3) SUMATZEE
5) NOKITAGO
6) !TSANONO
7) MIZIMATO
8) HOZIMOTO
9) MOKITEMO
10) ZUMOHATO
11) CHANASTU
12) NAGAITSU

AMIGA VOYAGER
Nello schermo opzioni
WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL accede ad uno schermo

AMIGA EMOTION
MOONUNIT F1 salta un livello F2 salta 10 livelli

AMIGA CHASE HQ2
PREMERE H F5 sulla strada non ci saranno più ostacoli

AMIGA SWITCH BLADE 1

Negli H score
POOKY durante il gioco premere da 1 a 5 salterà di livello

AMIGA EYE OF HORUS
F9 P SHIFT HELP contemporaneamente invulnerabilità

AMIGA NITRO
Durante il gioco digitare NIDRO passa livello

AMIGA Z-OUT
Durante il gioco digitare J K per vite infinite
J N passa dal 1° al 6° livello

AMIGA THE SPY WHO LOVED ME
Durante il gioco digitare MISS MONEY PENNY
aumenta la longevità F10 passa livello

AMIGA JAMES POND
JUNKYARD Return mentre si gioca per vite infinite

AMIGA MANCHESTER UNITED
Tasto per cominciare la partita in 2 mentre si gioca

AMIGA CHAOS STRIKES BACK
Trovare un drago lanciare incantesimo ON ZO GOR ZAR
e premere ESC e ALT sinistro e scrivere LORD LIBRASULUS
SMITHESTHE DOWN togliere pausa lascia Firestaff che rende il gruppo invincibile

AMIGA SAVAGE
1° livello saltare a destra per 2 volte e risaltare a sinistra fino al muro e rifarlo fino a che non passa attraverso il muro.

AMIGA FORGOTTEN WORLDS
Schermo per partita singola o doppia ARC ed HELP inizio partita con 2 giocatori F per essere trasportati al negozio N cambia livello

AMIGA RUNNING MAN
Tabella punteggi scrivere Dd.Ii.Ss.Kk Return Energia infinita

AMIGA SPACE ACE
MOVE MODE
P e scrivere TO DEMO DECSTER

AMIGA APB
Quando appaiono i titoli Spingere il Joystick in avanti e il Fire
Il gioco parte dal giorno 16

ATARI ST STRIDER
P F9 tenere premuto HELP SHIFT sinistro e 1 contemporaneamente Togliere P e mettendo i N° da 1 a 5 cambia livello.

CMB 64 THE GREAT GIANA SISTER
Premere ZWXA passa il livello

CBM 64 RAINBOW NETHERWORLD
remere 2 4 E contempuraneamente per passare di livello

CBM64 BUGGY BOY
Resettare, nella schermata selezione piste mettere:
POKE 4768,133
POKE 4769,20
POKE 39927,96
POKE 2048,32
POKE 2049,104
POKE 2050,13
RIPARTIRE SYS 2560

CBM 64 NINJA RABBIT
LOAD GAME ,8,1
APPENA APPARE READY LOAD"L N° LIVELLO" ,8,1
PER FARLO PARTIRE SYS 2080

CBM64 VENDETTA
CONTEMPORANEAMENTE BUNT per passare livello

CBM64 CHALLANGER
5) TQKB
9) KCRE
10) UVWS
15) COZQ
19) MRHW
20) KGFP
25) PQGV

CBM 64 SUPER CARS
PER ARRIVARE AL 2° LIVELLO PASSWORD HARVEY PER IL 3° ELLA

CBM 64 SUMMERCAMP
NEGLI H SCORE
CALAMITY PER VITE INFINITE

CBM 64 RICK DANGEROUS
NEI TITOLI
JE VUS VIVRE PER VITE INFINITE
LANNAIOLI GIORDANO ROMA

AMIGA BLOOD MONEY
Raggiunto il terzo livello (pianeta) nel punto in cui si trovano dei vulcano, per non farsi colpire dalla fiammate che queste lanciano bisogna mettersi in fondo allo schermo a mezza altezza: in questo modo si eviterà di passare tra le fiamme dei vulcani e si risparmieranno preziose vite. Ultimo consiglio non bisogna sperperare i soldi, ma limitarsi a comprare vite ed il potente sparo sopra e sotto.

AMIGA RETURN OF THE JEDI
In Darth Vader nel tabellone dei punteggi, basterà premere F" per saltare i livelli.

CBM64 SUPER WONDER BOY
Prima di entrare nella casa della morte (o mostro come si vuoi dire) lanciate un Tornado Magic che dovevate aver comprato nel 2°schermo, e come per magia il mostro verrà colpito in continuazione senza che voi muoviate e senza che voi perdiate un sacco di tempo.
BRUGNOLO IGOR VICENZA

CBM64 SUPER WONDER BOY
Al quarto livello nella città dei palazzi, procedendo leggermente, si raggiunge una molla che vi lancerà sui tetti. Andate più destra possibile raggiungendo l'ultimo più a destra possibile raggiungendo l'ultimo palazzo, quindi subito a sinistra: apparirà una scritta in alto e vi ritroverete con 10 cuoricini!!

SETTORE G

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

SETTORE H

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

ra siete invincibili contro tutti, ma non sarete invulnerabili al fuoco ed alle altre calamità naturali.

CBM64 ADIDAS BEACH VOLLEY
Per non perdere la palla bisogna, durante le varie partire, rimanere sempre al centrocampo premendo ripetutamente il pulsante del joystick (non lo sparo automatico!!)

CBM64 GHOSTBUSTERS
Dopo aver inserito il nome il computer vi chiederà se avete un acconto; scrivete "Y", vi verrà chiesto il numero di acconto, scrivete ciò che avete scrittocome nome e...vollà! Disporrete di ben 660.000 $ (invece dei 10000 di dotazione) e potrete comprare la macchina più veloce e tutti gli accessori che vi aggradano.

CBM64 AFTER THE WAR
PARTE PRIMA
POKE 51715,173 (vite infinite)
POKE 39675,173 (tempo infinito)
POKE 43480,173 (energia infinita)
SYS 32777 (per ripartire nel gioco)
PARTE SECONDA
date il codice 7781 resettate e inserite:
POKE 15428,234
POKE 15434,96 (vite infinite)
POKE 15338,173 (tempo infinito)
SYS 16384 (per ripartire nel gioco)

CBM64 FORGOTTEN WORLDS
POKE 52038,181
POKE 3273,181
POKE 25537,181
POKE 33953,181
POKE 35587,165 (per energia infinite)
SYS 13595 (per ripartire nel gioco)
Scegliete i due giocatori e usate quello scuro. I nemici spareranno tutti a quello chiaro e quando morirà i proeittili continueranno a dirigersi nel punto in cui è morto.
Quindi conviene porre il giocatore bianco nell'angolo alto a destra dello schermo.

CBM64 BUGGY BOY
Poichè il gioco consiste in una corsa di aiuto alcune POKE saranno utili.
POKE 4768,133
POKE 4769,20
POKE 39927,96
POKE 2048, 32
POKE 2049,104
POKE 2050,13
SYS 2560
Ricordarsi di resettare il computer mentre appare il menù di selezione delle poste
LO SCORPIONE

Parole chiavi per il gioco VICHING CHILD:
1° livello NUGGETS
2° livello BOUNCING
3° livello BUSTFOOT
4° livello REDDWARF
LEANDRO

F29 RETALIATOR
All'inizio del gioco invece di scrivere il proprio nome si digita NA. Si otterranno così munizioni infinite per il 1° grado. Invece nei gradi successivi si parte con tutti i missili esistenti nel gioco.
LUNARDI ANDREA E MARCELLINO VALERIO BAITONI (TN)

PRINCE OF PERSIA
Quando finisce il tempo a disposizione si riparte dal livello L e, una volta terminato, si continua il gioco dal livello in cui il tempo era finito.
Per salvare i livelli bisogna premere CTRL+G. Per caricare il livello salvato basterà premere CTRL+L durante il LOADING o durante la presentazione.

THE CYCLES
Per avere il cambio all'infinito e una velocità superiore a quella degli avversari è sufficente cancellare il contenuto (non file) del file BIKES.INF. Per quest'ultimo trucco dovete ringraziare il nostro amico Dario.
GINO BOARO & MARC POGLIANO MILANESE

F15
Usate il PC-Tools, PC-Shell & C. per editare il file HALLFAME nel seguente modo:
inserite nella 2° riga del pilota desiderato i seguenti valori:
sesta coppia di cifre da destra: FF;
terza coppia da destra: 5F;
seconda coppia da destra: 06
prima coppia da destra: 1F
salvate il tutto, caricate il gioco e... se ve lo diaciamo non c'è gusto.
Se nella selezione del livello di difficoltà il tipetto in divisa non alza il braccio non preoccupatevi e premete return per proseguire normalmente: 1650 punti per aereo abbattuti.
Ciao da FRANCESCO "SCIUZZI" SUZZI E MATTEO "PARROSH" PAROLINI

PETER BEARDSLEY SOCCER AMIGA
Premete leggermente il tasto di fuoco quando avete la palla, terrete la palla e nessuno potrà portarvela via.

UNREAL AMIGA
Digitate nella schermata prima dell'inizio del gioco: ORDILOGICUS avrete energia infinita.

SLY SPY SECRET 4
Sigla 007. Durante il gioco digitare SHAKEN NOT STIRRED per vita infinita.

SPIDERMAN AMIGA
Digitando MARVEL sulla schermata dei titoli e HELP durante il gioco si reintegra l'energia.

CAR VUP AMIGA
Nella tabella dei Records digitare ANIE CAR comincierete con 10.000 punti. PUSSICAT 9 vite
WOAARRGGH illimitati fast turn
BUMPER invulnerabilità temporale
WHOOPSIE partirete dal livello preistorico
R.G. TOONE vite infinite

INDIANA JONES 3
Nelle schermate dei titoli digitare IEHOVAH durante il gioco digitare L saltano i livelli

STRIDER 2 Solo per Amiga 1000

All'inizio del gioco premere le lettere che formano la parola STRIDER e il tasto F2 appare un faccino sorridente.
Digitate quindi E per energia infinita. D energia infinita per il droide. T per la supervelocità. HELP togliere il ciad mode.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Raffaello: peggiore tartaruga senza particolari abilità.
Michelangelo: ideale per mutare.
Leonardo: leva più energia ai nemici di fine livello.
Donatello: ottimo per i combattimenti normali.

THUNDERCATS
Premendo L si passa ai livelli successivi, durante il gioco
I vite infinite.

SAINT DRAGON
Premere CAPS LOCK durante il gioco e digitare
LEVEL per saltare i livelli.
LIVES per vite infinite
WEPON per armamenti più potenti.

POPULOUS Tutte le versioni
Digitare KILLUSPAL nella pagina dei titoli per esser trasportati al livello 999.

POWER MISSION
GAME BOY
CODICI LIVELLI

STAGE 1	NOMAD ISLAND	
STAGE 2	SEAWALL ISLAND	BYRBYD
STAGE 3	DEADLY EIGHT	LTNGTH
STAGE 4	SEA CHAMBER	CHRRGM
STAGE 5	SWAMP LAND	TW7ST7
STAGE 6	CURSED STRAITS	6PTRTS
STAGE 7	INNOCENT SEA	55T5D5
STAGE 8	TWILIGHT ISLAND	C90VDP
STAGE 9	DIAMOND ISLAND	BWFWL8
STAGE 10	DRAGON CHANNEL	BYRWGY
STAGE 11	LAST MISSION	LRDMR1

JUPITER MASTERDRIVE:
Non é un trucco,bensì un avvertimento:E' perfettamente inutile che compriate qualsiasi cosa,infatti ciò che comprate voi lo comprerà anche il comp,e visto che lui é una macchina e sbaglia poco,aumentargli velocità,tenuta di strada,e altre cose potrebbe risultare spiacevole !

KICK OFF 2:
Ormai lo conosco a memoria,quindi qualche consiglio per chi non riesce a cavarsela.Quando il portiere avversario fà il rilancio,portate il vostro attaccante verso il centrocampo,e allineatevi con la traiettoria del pallone:quindi fategli fare un colpo di testa verso la porta avversaria e sarete a tu-per-tu con il portiere.Per segnare il modo più sicuro é andare dal centrocampo dritti verso la porta,e vicino all'area scaricate un tiro ad effetto:o segnerete o infilerete la ribattuta. Altro modo é il pallonetto,che può essere effettuato o da centrocampo oppure a 3/4 campo agli estremi destro e sinistro. Infine,la tattica più sicura,anche se difficile. Andatevene semplicemente lungo una fascia laterale,arrivati a 7-8 cm (sul monitor) dalla linea di fondo campo crossate lungo,molto lungo. In questo modo il portiere idiota uscirà a farfalle a centro area e dovrebbe esserci un uomo dei vostri pronto a infilarlo con un tiro in diagonale (di solito bisogna usare anche l'effetto).

EYE OF THE BEHOLDER:
Giunti al quarto livello,nel nido dei ragni, non abbiate fretta di uscire,in quanto se entrate nel punto dove vicino ci sono le scale per scendere al 5 lvl,potrete dormire e ricaricarvi quando volete e i ragni non vi raggiungeranno mai (o quasi). Dovete mettervi dopo l'entrata,vicino alla prima ragnatela. Quindi,fate una strage,riposatevi lì,fatene un'altra,e ripetete a piacimento.Vi ritroverete ben presto dei personaggi fortissimi !

MEGATRAVELLER I:
Dovete sapere che in questo game alcune locazioni non vengono salvate quando le lasciate.Ad esempio la base su Solon o le cave su Kra.Quindi,potrete depredare le stesse locazioni all'infinito.Poi,un consiglio:non ascoltate il manuale che vi esorta a evitare la pirateria spaziale (mentre evitate la pirateria su computer !),ma annientate più navi che potete e depredatele,non cambierà quasi nulla,tranne che il vostro conto in banca.Infine,all'inizio del gioco,non sprecate i soldi che vi vengono dati,bensì usateli TUTTI per comprare mercanzia da commerciare.

MIGHT & MAGIC 2:
Per prima cosa siate sicuri di essere abbastanza forti.Quindi trovate,vicino alle Sarak's Mine,che é oltre la Falcon forest,tre energumeni guerrieri che non promettono nulla di buono.Una volta trovati,uccideteli,e vi saranno dati oltre 2000000 di punti esperienza più qualche arma con dei "+" che arrivano anche a 25-30. Voi mi direte,e allora ? E allora provate a far caricare al comp un'altra zona (se non sbaglio i tre si trovano vicino al confine tra due zone), salvate (non si sa mai),tornate là e indovinate chi c'é. Indovinato ! Continuate così fino a giungere al livello che vorrete.Il farlo una volta richiede non più di 3-4 minuti !!!

LEGEND OF FAERGHAIL:
Lo so che non é un gran ché,ma ciò che vi dirò,se non altro,vi farà venire voglia di giocarci un po'. Dunque,vi dico subito che é IL trucco per avanzare di lvl praticamente all'infinito. Allora,seguite bene.
1) Dovete prima di tutto trovare una GAIN POTION,e non usarla.
2) Andate a una taverna,e rimuovete (quando dico rimuovere, significa salvare sul disco) tutti i vostri personaggi,e createne uno nuovo. Quest'ultimo lo lo chiamerò ,per semplicità,"A".3) Prendete A,dategli la pozione,rimuovete gli altri personaggi, uscite e salvate.
4) Caricate il gioco salvato,e avrete A con la pozione.
4b)Quindi prendete un vostro personaggio,dategli la pozione,e rimuovetelo.
5) Adesso ricaricate il gioco.Vi troverete con due pozioni,una ce l'ha A,l'altra il vostro personaggio nella taverna. (Se volete,date ad esempio 10 pozioni a un ulteriore personaggio "B",quindi sostituite A con B,e ad ogni passaggio,al posto di una pozione ve ne ritroverete 10) Ripetete dal punto 4b per tutte

SETTORE J TRUCCHI

le volte che vorrete. Ditemi,é o non é un trucco sporco ? NB:trucchi di questo genere sono applicabili anche alla serie Bard'tale,alla serie AD&D,a Buck rogers,e a chissà quanti altri.

MS. PACMAN (Per Atari Lynx):
Premete PAUSE durante il gioco e quindi il tasto A per due volte. Schiacciate poi OPTION 1, il tasto A ancora per due volte, il tasto B e quindi OPTION 1. Se avrete fatto tutto correttamente apparirà sullo schermo il simbolo del lampo, vicino al vostro score. Ora, quando premerete il tasto B durante il gioco, sarete in grado di spostarsi per lo schermo a velocità supersonica! Fate ciò tutte le volte che vorrete, tenendo presente che apparirà un solo lampo per volta di fianco allo score.

AEROBLASTER (Per PC Engine):
Per ottenere un extra-credit mode, durante la schermata dei titoli, premete R, SELECT, R, SELECT, R, SELECT. Premete poi in sù o in giù per selezionare la quantità dei "continue" da zero a nove!

THE VICHING CHILD(Per IBM PC):
1) NUGGETS - VI PORTA ALLA FORESTA
2) BOUNCING - VI PORTA NEL LANBRIDGE
3) BUSTFOOT - VI PORTA NEL LABIRINTO
4) REDDWARF - VI PORTA NEL DESERTO

HYPER LODERUNNER (Per Game Boy):
Inserite il codice QM-0388 e premete start. Ora potrete selezionare qualsiasi livello del gioco da cui cominciare!

BUBBLE BOBBLE (Per IBM PC):
Se riuscite ad arrivare al 20° e 40° livello senza morire mai apparirà una porta che se attraversata vi trasporterà ad un livello bonus.

GEM'X (Per AMIGA):
LIVELLO B: EARTHIAN
LIVELLO C: KENICHI
LIVELLO D: INOKUMA
LIVELLO E: BURAI
LIVELLO F: BADMAN
LIVELLO G: NETWORK
LEVELLO H: YOKOHAMA
LIVELLO I: EXACT
LIVELLO J: X68000
LIVELLO K: TURRICAN
LIVELLO L: REDMOON
LIVELLO M: CAMPAIGN
LIVELLO N: MEGA MANN
LIVELLO O: SYVALION
LIVELLO P: FMTOWNS
LIVELLO Q: CHIERIE
LIVELLO R: GAMERION
LIVELLO S: ZAWAS
LIVELLO T:ROBOTECH
LIVELLO U:POPOLOUS

PGA TOUR GOLF (Per Sega Megadrive):
Ogniqualvolta effettuerete un bel tiro salvate il gioco (potrete farlo tutte le volte che lo vorrete). Se sbagliate il successivo, ricaricate la posizione memorizzata fino a quando non sarete soddisfatti delle vostre prestazioni. In questo modo potrete vincere molto facilmente il torneo!

LAKERS VS CELTICS (Per Sega Megadrive):
Per raggiungere subito le semifinali utilizzate il codice FLL M2G. Se volete giocare subito l'incontro dei Lakers contro i Celtics utilizzate invece il codice FV6 C65.

SUPER MARIO'S LAND (Per Super Famicom):
Potrete uscire da qualsiasi livello di gioco semplicemente premendo START e poi SELECT. Per rendere funzionale il trucco dovrete però aver terminato almeno una volta il livello da cui desiderate uscire!

THE KILLING CLOUD (Per tutte le versioni):
Ecco i codici delle missioni. 5) 3336RWE3, 6) XXX6G6EJ, 7) 4333GWER, 8) W3Q1GWC, 9) 63QTEDEX, 10) CA2FG7E2.

NAVY SEALS (Per Atari ST):
Giocate fino a quando non otterrete un high score da tabellone ed inserite il vostro nome come WOZZIE. Iniziate un'altra partita e premendo RETURN potrete avanzare di livello. Con il tasto W potrete invece selezionare tutti i tipi di armi disponibili.

SUPER WONDER BOY (Per CBM64):
Prima di entrare in una casa della morte (o mostro), lanciate un TORNADO MAGIC che dovevate aver comprato nel 2° schermo, e come per magia il mostro verrà colpito in continuazione senza che voi muoviate un dito e senza che voi perdiate un sacco di tempo.
Questo trucco non funziona con il mostro finale perchè dovete colpirlo in fronte e il tornado lo colpirà fino a farlo diventare uno scheletro e lui (il mostro) fino il trucchetto resterà in aria e voi non potete colpirlo perchè anche saltando non ci arrivate.

TETRIS (Per Game Boy):
Mettete in pausa il gioco e premete SELECT due volte per rivelare il prossimo blocco in discesa!

NEMESIS (Per Game Boy):
Al secondo stage, verso la metà, sparate all'alieno quadrato, quindi sparate alla torre che cade. Posizionatevi proprio sotto la torre e spingetevi in sù verso di questa. Eccovi giunti in un livello bonus dove potrete guadagnare power-up e vite extra. Vi porterà anche alla fine del livello in corso: che volete di più?!

PP HAMMER (Per tutte le versioni):
Ecco i codici di tutti i livelli.
2 WUCREBWA
3 HTSJVAUW
4 WRIJWVIW
5 HJBIJUWV
6 WIWHSTSU
7 HGIHGRRU
8 WFFGIJFT
9 HEVECITS
10 WCSEEGHS
11 HBEFVFGR
12 WABFAEBR
13 IVRCSCIJ
14 AUHDUBDI
15 ITADHACI
16 ASUAIWUH
17 IJGCCUEG

18 AIDCETWG
19 IHTUWSUF
20 AFFUBJEF
21 IECTSIWE
22 ADSWUHVD
23 IBIWHFJD
24 AABVJEAC
25 FWVJIDSB
26 BUHICBRB
27 UTEJEAFA
28 BSUJUWTA
29 FJRRWUGW
30 BIDSJTFV
31 UHASTSAV
32 BFREGJIV
33 FEHFIIDT
34 BDACCHCT
35 UCUBEGUS
36 BAGBVEES
37 GWDABDWR
38 CVTHSCVJ
39 VTJHUAJJ
40 CSCGGWAI
41 IGRWFVSH
42 CIIECTRH
43 VHFFFSFG
44 CGVFWRTG
45 GEHRBIRF
46 CDESSHFE
47 VCUSUGTE
48 CARIHEHD
49 DWDJGDGC
50 SVAJICBC
51 STJUCAIB
52 DSGUDWDB
53 DRWTUVCA
54 SJTWWUTW
55 SHFWRSDW
56 DGCVTRVV
57 DFTBGJVJ
58 SDJBIHJU
59 SCCBCGAT
60 DBWBEFST
61 EWICWDRS
62 TVFDBCFR
63 TUVDSBTR

DAYS OF THUNDER (Per Amiga):
Mettete il gioco in pausa e digitate COMEFLYWITHME per poter... volare sulla pista!

LINE OF FIRE (Per Amiga):
Sulla schermata delle opzioni digitate OPERATION FERRET per ottenere l'invulnerabilità e passare di livello utilizzando i tasti da 0 a 9.

SUPERCARS 2 (Per Amiga):
Inserite il nome del primo giocatore come WONDERLAND ed il nome del secondo come THE SEER per potervi qualificare sempre, indipendentemente dalla vostra posizione di arrivo. Otterrete anche tre livelli di armatura, tre arieti, tre motori e 99 colpi per ogni tipo di arma.

LOGICAL (Per Amiga):
Per attivare lo schermo editor digitate THE FINAL CUT al posto della password.

PREDATOR 2 (Per Atari ST):
Mettete in pausa il gioco con "P" e digitate YOU'RE ONE UGLY MUTHA (spaziature comprese - al posto di MUTHA potreste scrivere MOTHER). Ora possiederete munizioni infinite e con i tasti F6 ed F8 potrete scegliere qualsiasi arma o livello di gioco.

TOKI (Per Atari ST):
Durante la sequenza di introduzione premete il tasto "ESC", digitate POORTOKI e premete da F1 a F6 per iniziare il livello desiderato.

SUPREMACY (Per tutte le versioni):
Distruggete un solar satellite su un pianeta privo di riserve petrolifere, per ottenerne ben 30.000 tonnellate.

SHADOW DANCER (Per Atari ST):
Mettete il gioco in pausa e digitate GIVE ME INFINITES per ottenere crediti e magie infinite. Con il tasto X potrete anche passare di livello.

SWORD OF SODAN (Per Sega Megadrive):
Inserite il vostro nome nella classifica degli high score con HINANP. Durante il gioco utilizzate il tasto START di un secondo Joypad collegato alla console per passare di livello.

SONIC THE HEDGEHOG (Per Sega Megadrive):
Una volta ucciso il Dottor Eggman, quando Sonic starà correndo per la Green Hill Zone, tenete premuti i tasti A, B e C insieme per tutta la fine del gioco. Ecco un finale che non avete mai visto!!!! Per vederne un'altra collezionate tutte i sei Chaos Jewels.

CHOPLIFTER II (Per Game Boy):
Ecco i codici per tutti i settori di gioco.
1-3) LKYBYSS, 2-1) CHPLFTR, 2-3) RGHTHND, 3-1) GDGMPLY, 3-2) TRYHRDR, 3-3) SPRYSKS, 4-1) CMPTRWZ, 4-2) CHPYBYS, 4-3) VRYHPPY, 5-1) GMBTQZD, 5-2) LVLYTYZ, 5-3) GDDYGMZ.

THE LAST BATTLE (Per Amiga):
Kenshiro è un tipico personaggio "splatter", ma nell'omonimo videogame ispirato alla sue gesta cartoon si comporta assai pudicamente ammazzando i suoi nemici con semplici "effetti sparizione": e il sangue?!?!?! Giocate, ottenete un posto nella tabella degli high score e digitate PEARL HARBOUR: d'ora in poi potrete uccidere i nemici con tanto di quel "gore" che la metà basterebbe a fare impallidire Terminator!
Ah, se volete le vite infinite, digitate TORATORATORA (seguita da uno spazio) al posto della prima password. Felici????

PRINCE OF PERSIA (Per IBM PC):
Caricate il gioco digitando PRINCE MEGAHIT, invece del semplice PRINCE. Durante il gioco potrete allora barare spudoratamente utilizzando i seguenti tasti: "+" (sul tastierino numerico) per aumentare il tempo a disposizione), "-" (sempre sul tastierino numerico) per ridurlo, SHIFT e "i" per ribaltare lo schermo, SHIFT e "t" per avere più blocchi-energia, SHIFT e "w" per poter volare se cadete, SHIFT e "b" per spegnere tutte le luci, SHIFT e "c" per ottenere un sacco di codici strani!

NITRO (Per Atari ST):
Se digitate NITRO in qualsiasi momento di gioco il

SETTORE L

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

programma vi porterà automaticamente al livello successivo.

GODS (Per Amiga):
Ecco una serie di codici per ogni livello: 2) XWV, 3) KRJ, 4) XAB.

F-19 STEALTH FIGHTER (Per Amiga e Atari ST):
Se siete a corto di carburante mentre venite attaccati, premete ALT e "H" per ottenere le lineette di Pitch sul vostro HUD; volate rovesciati, spegnete i motori e mantenetevi a circa 10 gradi sull'HUD. Riuscirete a salire alla velocità di 500 piedi/minuto, mantenendo una speed di 100 miglia orarie. Ciò risulta particolarmente comodo, considerando il fatto che non state consumando benzina o energia!!!

NAVY SEALS (Per Amiga):
Quando vi viene chiesto il nome per la classifica dei punteggi digitate PSBOYS. Iniziate poi una nuova partita e premete il tasto di pausa (H) e poi il tasto ESCape per passare ai livelli successivi.

R-TYPE II (Per Amiga):
Per attivare il cheat mode premete P (mettendo il gioco in pausa), tenete schiacciato il tasto sinistro del mouse e premete F1. Il bordo schermo diverrà verde ed il vostro caccia risulterà invincibile.

CAR VUP (Per Amiga):
Provate a digitare queste parole nella classifica degli high-score per ottenere alcune sorprese. WHOOPSIE, WOAARRGGH, ARNIECAR, BUMPER, PUSSYCAT.

THUNDERHAWK (Per tutte le versioni):
MISSIONE 1:
STAGE A) Selezionate il carico di armi automatico; nonostante possiate fare il pieno di missili FFAR questi si rivelano poco precisi e potenti; scambiatene alcuni perciò con dell'AGM 214 per ottenere maggior potenza di fuoco.
STAGE B) Non appena lasciata la base mentenetevi il più basso possibile per quanto più tempo riuscirete. Quando incontrerete le basi SAM salite a 100 piedi altrimenti vi scoprirete incapaci di contrattaccare con i vostri AGM.
STAGE C) Appena verrete attaccati continuate a zig-zagare e a variare l'altitudine, in modo da ridurre il numero di colpi subiti. Se utilizzate i missili FFAR non potrete fare ciò in quanto il mirino di puntamento dovrà esser posizionato sempre sul bersaglio.
STAGE D) Prima di eliminare la postazione radar, assicuratevi di aver messo fuori combattimento tutte le basi SAM che la proteggono.
MISSIONE 2:
STAGE A) Il payload di armi automatico si rivela perfettamente compatibile con i requisiti della missione. Se vi sentite particolarmente capaci potrete rifornirvi con qualche missile in più, con cui colpire il bersaglio finale, lasciando a casa qualche bomba.
STAGE B) I nemici hanno nascosto ben benino molti dei loro SAM fra le case dei villaggi. Il computer di bordo avrà perciò qualche difficoltà ad agganciare i bersagli giusti, proponendovi perlopiù case e costruzioni varie. Assicuratevi allora di agganciare i SAM e non un semplice "ammasso di mattoni"!
STAGE C) In fase di avvicinamento alla centrale elettrica (il vostro obiettivo primario cioè), portatevi ad un'altezza di circa 150 piedi o più, rallentando a 100 Km/H. Selezionate le bombe ed utilizzate la Camera per allineare la traiettoria degli ordigni con il bersaglio.
STAGE D) Assicuratevi di aver distrutto completamente la centrale energetica, perchè a volte un solo attacco non basta.
MISSIONE 3:
STAGE A) Apportate alcune lievi modifiche al carico automatico di armi. Fate dunque scorta di AGM 214, penalizzando gli imprecisi ed inaffidabili FFAR.
STAGE B) Mantenete un'alta velocità di crociera e colpite il maggior numero di bersagli possibili; con un po' di pratica potrete lanciare più missili contemporaneamente e continuare a colpire i vari target.
STAGE C) Colpite i vostri bersagli alla svelta e andatevene subito: gli elicotteri nemici ci metteranno solo cinque minuti ad arrivare in questa zona. In caso di scontro utilizzate i missili aria-aria (se ancora ve ne sono rimasti) o le cannoniere di bordo.
MISSIONE 4:
STAGE A) Il carico di armi automatico è sempre la miglior scelta. Se volete poter disporre di qualche missile in più per ogni tipo di bersaglio, rimpiazzate alcuni FFAR con i Maverick.
STAGE B) Avvicinandovi alla base incontrerete un SAM: distruggetelo subito e fate lo stesso con i molti successivi, seguendo la sponda sinistra del fiume, prima di portarvi dall'altro lato e colpire il bersaglio finale (la Communication Station).
STAGE C) Utilizzate un paio di AGM per distruggere il vostro bersaglio primario, vale a dire quell'ammasso di antenne e cupole al suolo.
STAGE D) Se siete particolarmente esperti e possedete un paio di Maverick potrete distruggere, oltre alla stazione di comunicazioni, anche le due torrette che incontrerete lì vicino. Se ve la cavate appena tuttavia, lasciate perdere questi due target supplementari.
MISSIONE 5:
STAGE A) Lasciate nell'hangar tutti i vostri missili terra-terra (ground attack missile) e rimpiazzateli con gli AIM-10B o con gli 11F. I migliori sono chiaramente quelli a lungo raggio, ma purtroppo se ne possono trasportare molto pochi.
STAGE B) Scortate il grosso Chinook, mantenendovi ad una velocità di crociera di poco superiore ai 100 Km/h. Non lasciate che il nemico lo colpisca!
STAGE C) Utilizzate i Chaff ed i Flares per ingannare i chopper nemici prima di contrattaccare. Attenzione però: se volate al di sopra dei 200 piedi dovrete vedervela con alcuni MiG che, agganciandovi all'istante, limiteranno notevolmente le vostre possibilità di successo in questa ultima missione.

THE KILLING CLOUD (Per Amiga):
All'inizio del gioco, quando il programma vi chiede una password, digitate 1KILLING per iniziare ogni missione con ben 29 reti e 28 Pups.

SHADOW DANCER (Per Amiga):
Durante il gioco premete contemporaneamente le lettere D, C, F, V, G, B, H, N, S, X per avanzare di

livello.

VIZ (Per Amiga e Atari ST):
Durante la schermata di selezione digitate WHAT A GREAT LOAD OF BOLLOCKS (o BALLS). Durante il gioco i tasti dall'1 al 5 vi porteranno automaticamente ai rispettivi livelli.

TOKI (Per Amiga):
Se premete R lo schermo di gioco si ribalterà e con i tasti funzione potrete passare di livello; dato che lo schermo rimarrà ribaltato potrete: a) Mettervi a testa in giù, b) ribaltare il monitor, c) imprecare pesantemente, d) premere il tasto N!!!!!
Durante il gioco, alternativamente, digitate KILLER per far lampeggiare il bordo schermo ed ottenere credits infiniti.

DIE HARD (Per IBM PC):
Editate il file "DIE.EXE" e portatevi al settore 44, offset 234 e scriveteci C7 06 6A 61 1D 00 90. Ora sarete invulnerabili!

CRIME WAVE (Per IBM PC):
Editate il file "CW.EXE" e portatevi al settore 8, offset 16 e scrivete 99 09. Fate lo stesso all'offset 23 e 30. Portatevi all'offset 51 e scrivete 99 00. Andate all'offset 58 e scrivete 00 09. Fate lo stesso all'offset 65. Possiederete vite, munizioni, soldi ed energia infiniti.

THEXDER (Per IBM PC):
Attivate il CAPS LOCK (il tasto delle maiuscole, ignoranti!) ed iniziate a giocare. Premete quindi ESCape, Y ed ESCape nuovamente. Sarete quindi completamente caricati di energia.

GEM'X (Per tutte le versioni):
Ecco tutti i codici: EARTHIAN, KENICHI, INOKUMA, BURAI, BADMAN, NETWORK, YOKOHAMA, EXACT, X68000, TURRICAN, REDMOON, CAMPAIGN, MEGAMANN, SYVELION, FMTOWNS, CHIERIE, GAMERION, ZAWAS.

TOYOTA RALLY (Per Amiga):
All'inizio di ogni corsa, quando il cronometro di gioco sarà particolarmente basso, provate a premere il tasto C e a finire tranquillamente la gara (anche andando a 5 Km all'ora). Il programma registrerà infatti il vostro risultato relativo al momento in cui avrete premuto C, totalizzando così dei tempi imbattibili!

LEMMINGS (Per Amiga):
Provate a digitare FQUIGGLY sullo schermo dei titoli: sorpresa!!!!

AWESOME (Per Amiga):
Giocate la prima fase del game normalmente, fino a raggiungere lo schermo delle selezioni (quello con il monitor verde a quadretti). Spostate quindi il puntatore nell'angolo superiore sinistro del teleschermo, posizionandovi sull'icona dello scudo (la scritta Shield). Tenete quindi premuto il tasto ENTER sul tastierino numerico e schiacciate il tasto di fuoco del joystick. Ora potrete avere carburante, soldi e scudi infiniti.

APPRENTICE (Per tutte le versioni):
I codici del gioco? WIZARD, SPELLS, ARCANE, DRUID e FAERIE.

POWERMONGER (Per tutte le versioni):
Se volete inventare una nuova arma al più presto, cliccate una volta su INVENT e non appena i vostri uomini se ne andranno, cliccateci su nuovamente. Una catapulta, ad esempio, risulterà pronta quasi istantaneamente. Purtroppo questo trucco funziona una volta sola per ogni isola!

CRYSTALS OF ARBOREA (Per Amiga).
Selezionate la schermata del Main Character, scegliete Jarel e cliccate sull'icona della bottiglia. Premete quindi CTRL (Control) e V per ottenere il pieno di life points e tutte le abilità speciali.

ROCK STAR ATE MY HAMSTER (Per Amiga e Atari ST):
Digitate la parola COLBOPS durante il gioco e premete F7 per ottenere altre 100.000 sterline tutte le volte che lo vorrete, ed F8 per far suonare la vostra band al meglio. F9 invece servirà per richiamare il massimo numero di spettatori ad ogni concerto.

TANGRAM (Per Amiga):
Ecco le password! 07274, 14278, 81093, 47672, 27277, 02675, 47274, 91281. Serviranno per farvi saltare dieci livelli ciascuna.

FULL CONTACT (Per Amiga):
Nella modalità a giocatore singolo digitate QAZWXEDCRFVTGBYHNUJM; durante questa sequenza di tasti il vostro avversario cadrà al suolo, definitivamente vinto!

SPELLBOUND (Per Amiga):
Ecco i codici dei livelli: HEYY, OUDI, DYOU, CALL, MYPI, NTAW, OMAN.

METAL MASTERS (Per Amiga):
Mentre state combattendo premete F4 per immobilizzare completamente l'avversario e dargliene un "sacco ed una sporta" vincendo ogni incontro con estrema facilità!

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE - ACTION GAME (Per Atari ST):
Ottenete un posto nella classifica degli high score e digitate SILLYNAM al posto del vostro nome. Nella prossima partita avrete vite infinite!

STRIDER 2 (Per Atari ST):
All'inizio del gioco digitate SWIFT per far apparire una piccola scatoletta, nell'angolo superiore sinistro dello schermo, con la scritta cheat ed una faccina sorridente. Ora premendo la barra spazio potrete tramutarvi in robot in qualsiasi momento del gioco; premendo i tasti cursore in ogni direzione potrete anche ottenere la super velocità.

AEROBLASTER (Per TurboGrafx-16):
Quando appare la schermata dei titoli premete alla svelta, e tenete schiacciato, il tasto SELECT. Nel frattempo spostate dolcemente il pad dal centro verso destra fino a vedere la scritta SOUND 00 o CREDIT sullo schermo. Rilasciate il tasto SELECT e premetelo nuovamente per selezionare Credit o Sound. Ora spingete in sù il pad fino a raggiungere 9 unità per i Credit. Fate lo stesso per il Sound e

SETTORE

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

premete il tasto 1 per sentire tutti gli effetti sonori!

GAIN GROUND (Per Sega Megadrive):
Per selezionare i livelli del gioco entrate nella schermata delle opzioni. Assicuratevi che la freccetta sia rivolta verso LEVEL e premete i seguenti tasti in quest'ordine: A, C, B, C. Sullo schermo apparirà la scritta ROUND SELECT sotto quella SOUND TEST. Selezionate allora un round, uscite e... voilà!

RAMPAGE (Per Atari Lynx):
Per selezionare una qualsiasi delle 61 città del gioco andate nella schermata di scelta dei personaggi; prima di sceglierne uno premete PAUSE. Premete nuovamente PAUSE e scegliete un personaggio. Quando appariranno i titoli dei giornali tenete premuto il tasto OPTION 1 e spostate il joypad in qualsiasi direzione. Ora potrete selezionare una delle 61 metropoli da distruggere!

CHEW-MAN-FU (Per TurboGrafx-16):
Ecco le password finali del gioco: 902062 e 075653.

E-SWAT (Per Sega Megadrive):
Inserite la cartuccia di E-Swat, accendete la console e aspettate che appaia il titoli di E-Swat. Tirate poi fuori la cartuccia senza spegnere la console. Ora reinserite la cartuccia e premete RESET. Premete poi START quando apparirà lo schermo di informazioni per il livello 1. Ora tenete premuto il joypad a sinistra e i tasti A, B e C contemporaneamente. Quando vedrete apparire un numero spingete il joypad in alto o in basso per selezionare un livello di gioco desiderato.

GATES OF ZENDOCON (Per Atari Lynx):
Quando appare la schermata dei titoli premete il tasto OPTION1 quindi inserite il codice TRYX e premete A. Iniziare a giocare e sganciate subito un fracco di bombe in modo da far toccar loro il suolo. Proprio nelle prime fasi del livello gli ordigni cadranno in un buco nel pavimento dove dovrete entrare al più presto. Una volta all'interno evitate accuratamente ogni ostacolo e poi entrate nel primo cancello che vedrete: voilà, eccovi al Bonus Level! Qui potrete ottenere tutti e quattro gli Alien Helpers.

NINJA BOY (Per Game Boy):
Quando morirete, premete START, A e B simultaneamente per continuare a giocare dall'ultimo stage raggiunto!

SONIC THE HEDGEHOG (Per Sega Megadrive):
Durante la schermata del titolo (quella dove Sonic appare dentro al cerchio) premete il joypad in sù, in giù, a destra e a sinistra. Se il cheat avrà funzionato udirete il suono di una campanella. Tenete allora premuto il tasto A e schiacciate START. Arriverete quindi alla schermata di selezione del livello da giocare, che potrete subito selezionare premendo poi il tasto START!

BUBBLE BOBBLE (Per Game Boy):
Quando perdete tutte le vite e vi viene chiesto se volete continuare premete sinistra o destra sul joypad per selezionare qualsiasi livello di gioco fino a quello dove siete morti.

LOCK'N'CHASE (Per Game Boy):
Per arrivare al livello 7-1 premete, sulla schermata del titolo, A, A, B, B, A, A, B e B.

SLIMEWORLD (Per Atari Lynx):
Ecco un po' di codici; 9DOAD9, 070964, CCC945, 30C988, 4F8B09, 0B8BCD, 098BC3, 078BC1, C28A87, 8F0BC8.

BLUE LIGHTNING (Per Atari Lynx):
I codici per le missioni sono: AAAA, PLAN, ALFA, BELL, NINE, LOCK, HAND, FLEA e LIFE.

MIDNIGHT RESISTANCE (Per Sega Megadrive):
Selezionate il livello di gioco dalla schermata dei titoli premendo C e START. Ora, quando metterete il game in pausa potrete passare al livello successivo premendo solo il tasto A.

ZERO 4 CHAMP (Per PC Engine):
Per correre con la Siarra 3000GT inserite la parola KEROK nella classifica degli high score.

R-TYPE (Per PC Engine):
Inserite il codice AHA 6095 NA come codice missione per ottenere un sacco di super armi.

R-TYPE II (Per PC Engine):
Utilizzate questi codici missione premendo SELECT e poi RUN: DEA 9275 NA, HIK 7134 NA.

FINAL FIGHT (Per Super Famicom):
Nell'angolo in alto a sinistra dello stage con il bar troverete un'asse di legno: rompetela e raccogliete il cibo per ottenere 12 vite supplementari.

PAC-LAND (Per PC Engine):
Durante lo schermo dei titoli tenete premuti entrambi i tasti di fuoco e quello RUN per far apparire un Pac-Man gigantesco sullo schermo. Premete nuovamente questi tasti per scegliere il livello da cui partire ed il numero di vite a disposizione.

SWORD OF SODAN (Per Sega Megadrive):
Ottenete un posto in classifica e digitate, al posto del vostro nome, la parola HINANP. Durante la prossima partita potrete saltare i livelli premendo START su un secondo Joypad (se lo possedete!).

ETERNAL CITY (Per PC Engine):
Volete iniziare a giocare con la massima attrezzatura bellica disponibile? Provate allora questa password: NAXAT SOFT MAX POWER (spaziature incluse).

MERCENARY FORCE (Per Game Boy):
Per iniziare a giocare con 50.000 crediti invece che 5.000, tenete premuti A, B e SELECT, quindi premete il joypad sù, giù, a sinistra e a destra.

DOWNLOAD 2 (Per PC Engine):
Quando arrivate al mostro finale del livello due, continuate ad ammazzarvi fino a rimanere con una sola vita. A questo punto uccidete il mostro e, non appena esso avrà terminato la sua sequenza di esplosione, sbattete contro il muro. Se il trucco avrà funzionato (la tempistica è importantissima!) vedrete una demo del livello finale ed otterrete vite infinite nella successiva partita!

SETTORE TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2 (Per tutti i formati):
A tempo di record eccovi le prime sei password del game: 1) TWILIGHT, 2) PEA SOUP, 3) THE SKIDS, 4) PEACHES, 5) LIVERPOOL, 6) BAGLEY.

JAMES POND (Per Sega Megadrive):
Ci sono quattro zone di teletrasporto (warp zone) che vi permettono di saltare direttamente alcune missioni del game. Ricordatevi che per utilizzare queste warp zone dovrete prima aver raccolto tutti gli oggetti previsti per ogni missione.
Missione 1: Liberate tutte le aragoste, quindi spostatevi all'estrema sinistra dell'area di gioco fra il muro e il tubo di partenza. Spingete il pad verso il basso posizionandovi sopra la sporgenza di terreno del muro suddetto. Sarete trasportati direttamente alla missione 6.
Missione 2: Raccolti tutti gli oggetti, tornate al tubo che conduce alla vostra casa. Sul lato sinistro di questo , proprio in mezzo al terreno spingete il pad verso il basso per arrivare alla missione 5.
Missione 4: Andate nella zona di acqua scura che circonda la nave sommersa. Cercate una sporgenza gialla, molto lunga, verso sinistra. Posizionatevi in mezzo alla sporgenza e spingete il pad verso il basso per arrivare alla missione 8.

SONIC THE HEDGEHOG (Per Sega Megadrive):
Alla fine della Green Hill Zone, Act 3, sull'ultima collinetta prima dell'area con il mostro di fine livello (quella spezie di robot legato alla catena), cercate di saltare verso destra partendo da un punto determinato per attivare la velocità sonica e raggiungere la cimadi un alberello su cui si trova un bonus di invincibilità. Prendetelo ed affrontate subito il mostro di fine livello per poterlo così sconfiggere senza troppi problemi.

BATTLE ROYALE (Per TurboGrafx-16):
Se venite sbattuti fuori dal ring ed uno o due wrestler continuano a pestarvi provate questo trucco: disattivate gli interruttori Turbo e premete il pad 1 in sù, in giù, a sinistra e a destra. Utilizzate quindi il secondo joypad premendolo in sù, in giù, a sinistra e a destra. Infine, sempre sul pad 2, premete in sù, in giù a sinistra e a destra e vi ritroverete al centro del ring.

WARBIRDS (Per Atari Lynx):
C'è un modo per costringere il Barone Rosso ad una picchiata continua e permanente. Innanzitutto selezionate Unlimited Damage", 200 colpi per le munizioni, No Collisions e Unlimited Men se non ve la cavate molto bene neigi atterraggi. Iniziate quindi il duello e, una volta in aria, sparate al Barone Rosso. Dopo che vi sarà passato davanti sprecate le vostre munizioni di proposito. Ora atterrate e, mentre gli uomini metteranno a posto il vostro aereo, il Barone Rosso si schianterà al suolo nel tentativo di colpirvi sulla pista!

TANGRAM (Per Amiga):
Ecco un po' di password.
10) 07274, 20) 14278, 30) 81093, 40) 47672, 50) 27277, 60) 02675, 70) 47274, 80) 91281.

STORMBALL (Per Amiga):
Durante il gioco digitate LET ME WIN e indovinate cosa succederà?!

FULL CONTACT (Per Amiga):
Mentre state giocando digitate QAZWXEDCRFVTGBYHNUJM: ad un certo punto il vostro avversario si inginocchierà, perdendo il match clamorosamente.

STARFLIGHT (Per Amiga):
Andate al Trade Depot a Starport e selezionate l'opzione BUY. Scegliete l'Endurium e digitate q11111111 nonchè la quantità di denaro che vorrete "rubare" immediatamente al programma!!!

METAL MASTERS (Per Amiga):
Premete F4 durante il gioco per immobilizzare completamente il vostro avversario e finirlo così senza pietà.

THE POWER (Per tutte le versioni):
Ecco le password die primi 50 livelli del gioco.
2) LEVEL 2, 3) VISUAL, 4) COWBOY, 5) URGENT, 6) OOPSUP, 7) TOPTEN, 8) D14DH7, 9) ASDFGH, 10) SOLOIVG, 11) SURFIN, 12) RACKET, 13) BULLIT, 14) QRAZZY, 15) 36F6FR, 16) UNLINK, 17) PIXXEL, 18) EUROPE, 19) NEWTON, 20) FREEZE, 21) LAUNCH, 22) M7MS49, 23) GALVAN, 24) KLOWWM, 25) INDIGO, 26) JINGLE, 27) JOGGER, 28) INSIDE, 29) 5P25PS, 30) KNIGHT, 31) HINOON, 32) NOBODY, 33) GOODIE, 34) OQZAYB, 35) ELTRIC, 36) 187293, 37) QROVVY, 38) DOUBLE, 39) ROLLER, 40) CLOSET, 41) SLOWLY, 42) BISNEZ, 43) 124816, 44) TARGET, 45) ANZING, 46) VOHDOH, 47) Z97531, 48) WOODIS, 49) Y2X3W5, 50) XUQZOX.

CODICI SPECIALI PER ACTION REPLAY:
Se possedete una cartuccia Action Replay, caricate e giocate i seguenti game, premete quindi il tastino rosso di Freeze e digitate il codice relativo al gioco preceduto sempre dalla lettera M (AD ESEMPIO, PER XENON 2 DOVRETE DIGITARE M000CCB). A questo punto provate a modificare solo la prima cifra della lista di numeri che appariranno di seguito. Ciò servirà, a seconda dei casi, a modificare il numero di vite a disposizione, l'energia, ecc., ecc. Di solito il valore 00 dovrebbe garantirvi le vite infinite. Ricominciate quindi a giocare, ma ricordatevi di alterare SOLO quella fatidica prima cifra altrimenti manderete in crash il programma.

GIOCO - INDIRIZZO - FUNZIONE RELATIVA

1) THE SIMPSON - 006021 - VITE
2) SWITCHBLADE 2 - 00261F - VITE
3) XENON 2 - 000CCB - VITE
4) THE SPY WHO LOVED ME - 024DB5 - VITE
5) GODS - 000255 - VITE
6) TECHNOCOP - C18BE1 - VITE
7) 9 LIVES - 005807 - VITE
8) BRAT - 0080B7 - VITE
9) GHOST'N'GOBLINS - C18842 - VITE
10) Z-OUT - 008328 - VITE
11) OPERATION WOLF - 036F57 - ARMI
12) OPERATION THUNDERBOLT - 02102B - ARMI
13) SUPER WONDER BOY - 0009F9 - CREDITI
14) P.P. HAMMER - 01058F - VITE (per stoppare l'orologio cambiate lo 02 in 12).
15) RAINBOW ISLAND - 00E337 - VITE
16) RAINBOW ISLAND - 0011C7 - CREDITI
17) THEME PARK MYSTERY - 03969B - VITE

18) CHUCK ROCK - 00697F - VITE
19) E-MOTION - 00410D - VITE
20) LICENCE TO KILL - 01081F - VITE
21) ARMY MOVES - 0053B6 - VITE
22) THUNDERCATS - 026D47 - VITE
23) KID GLOVES - 014C3B - VITE
24) BATTLE SQUADRON - 004DDA - VITE PLAYER 1
25) BATTLE SQUADRON - 004EE4 - VITE PLAYER 2
26) BATTLE SQUADRON - 004ED5 - PLAYER 1 MISSILI NOVA
27) BATTLE SQUADRON - 004EEF - PLAYER 2 MISSILI NOVA
28) ST. DRAGON - 01160B - VITE
29) ROBOCOP 2 - 001695 - VITE
30) DRAGON BREED - 02A337 - VITE
31) BLOOD MONEY - 008C29 - VITE
32) FLOOD - 017E77 - VITE
33) SILKWORM - 000235 - VITE
34) TURRICAN II - 00015C - VITE
35) TURRICAN II - 007871 - ENERGIA
36) TURRICAN - 007AB1 - VITE
37) WIZBALL - 05907D - VITE
38) ACTION FIGHTER - 01DE84 - VITE
39) BACKLASH - 00A0C0 - VITE
40) JAMES POND - 0001B1 - VITE

BURAI FIGHTER (Per NES):
Le password? Eccole!
STAGE 2) BQLL, STAGE 3) CQMP. STAGE 4) DTLL, STAGE 5) RDRW, STAGE 6) FQCR, STAGE 7) GQMR.

SOLAR JETMAN (Per NES):
Provate il codice seguente per arrivare al pianeta 14, l'hidden world. Possiederete anche 15 astronavi, scudi e oltre 700.000 crediti! Usate perciò il codice: ZHHZQQQQNNNN.

ARNOLD PALMER'S GOLF (Per Sega Megadrive):
Per aver accesso ad un livello segreto del gioco inserite solo F minuscole nella fila superiore delle password (nello schermo relativo) ed solo 9 nella fila più in basso. Potrete quindi giocare un nuovo torneo mai visto dove il caddy si occuperà di voi in modo strepitoso!

TWIN COBRA (Per Sega Megadrive):
Potrete vedere la fine del gioco premendo semplicemente il joypad in sù, in giù, a destra, a sinistra, tasto A, B, C e quindi START. Se poi vorrete giocare con ben 14 Continue premete START e continuate a schiacciare il tasto A fino ad incrementare i Continue.

POWERBALL (Per Sega Megadrive):
Nella schermata di selezione della squadra premete i tasti B, B, C, B, B, C in questa sequenza e quindi spingete in giù il joypad per scoprire le quattro compagini migliori con cui disputare i tornei.

CHESSMASTER (Per Game Boy):
Nella schermata delle password utilizzate i seguenti codici:
1) Trf09J60S=4dT-Nk%+%p$WzVy2 per dare ai neri due re!
2) 00100000vbmppppWzVy per regala ai bianchi regine al posto dei fanti e toglie un re ai neri.

STELLAR 7 (Per IBM PC):
In ciascun livello c'è un pietrone che, se colpito fino a farlo esplodere, rivela una porta dimensionale. Se ci passate attraverso potrete arrivare al livello successivo senza dovervi confrontare con i guardiano finale. Questo trucco funziona fino al penultimo stage.

GRADIUS (Per Super Famicom):
Per ottenere tutte le opzioni bonus premete PAUSE, quindi sù, sù, giù, giù, il tasto di sinistra, quello di destra, quello di sinistra, quello di destra, tenete premuto B, quindi A e poi schiacciate START. Andate nella schermata delle opzioni e premete il tasto X più volte possibile per ottenere crediti extra.

MOONWALKER (Per Sega Megadrive):
Premete sù a sinistra, A e START allo stesso tempo. mantenendoli schiacciati, utilizzando il secondo Joypad; premete poi START sul primo joypad. Selezionate uno o due giocatori quindi premete START sul primo joypad. Apparirà il primo Round nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Premete il pad a destra o a sinistra per modificare i round da uno a cinque e quindi schiacciate nuovamente START sul primo joypad.

CHIP'S CHALLENGE (Per Atari ST):
Premete F per girare il quadro e quindi inserire la seguente frase: SAGITTAREANS MAKE BETTER LOVERS., per ottenere chiavi acqua e fire shield infiniti. Usate invece 09/12/57. per avere tempo illimitato. Se poi non volete raccogliere nessun chip digitate I THINK THEREFORE I AM. La punteggiatura e le spaziature vanno rispettate!

TOWER OF BABEL (Per Atari ST):
Quando state per raccogliere i Klondike, girate il Grabber verso il Klondike e programmatelo così: "Fire", >,>,>,>, "Fire". Invece di raccoglierne uno, il Grabber ne registrerà ben due!

LOGICAL (Per Atari ST):
Quando vi trovate nella schermata di caricamento digitate ELOWANTS seguito dal numero del livello di gioco da cui vorrete iniziare. Ci arriverete subito!

3D POOL (Per Atari ST):
Ecco le soluzioni ai 20 trick shots. Inserite perciò le relative posizioni del tavolo verde così come vengono elencate qui sotto e godetevi i risultati.
1) 0768 024 63 10, 2) 1002 041 63 09, 3) 0032 100 63 00, 4) 0962 024 63 00, 5) 0512 024 63 10. 6) 0405 060 63 20, 7) 0018 061 63 20, 8) 0771 099 56 12, 9) 0932 024 63 11, 10) 0927 027 63 20, 11) 0751 100 16 20, 12) 0916 025 55 10, 13) 0004 054 58 20, 14) 0864 100 63 10, 15) 0084 076 12 00, 16) 0880 048 39 20, 17) 0373 100 63 10, 18) 0512 100 63 10, 19) 0601 024 63 20, 20) non c'è soluzione, definitelo come volete.

DEFENDER 2 (Per Atari ST):
Durante il gioco digitate RAVEN e quindi premete il tasto N per teletrasportarvi al livello successivo. Con il tasto L otterrete l'invincibilità.

LOTUS TURBO CHALLENGE 2 (Per Amiga):
Le password!! 2) TWILIGHT, 3) PEA SOUP, 4) THE SKIDS, 5) PEACHES, 6) LIVERPOOL, 7) BAGLEY, 8) E BOW. Se poi inserirete le parole TURPENTINE o DEESIDE otterrete, rispettivamente, tempo illimitato e meno ostacoli sul percorso. Con DUX infine si dovrebbe acce-

dere ad uno strano sotto-gioco a la Space Invaders!

ROCKETEER (Per il N.E.S.):
Ecco le password: 2) 490-629-312, 3) 435-765-818, 4) 775-454-215, 5) 318-469-417, 6) 040-473-312.

EYE OF HORUS (Per Amiga):
Iniziate una partita e mettete in pausa il gioco (F9); premete contemporaneamente SHIFT (quello di sinistra) ed HELP. In questo modo attiverete il modo gabola che vi renderà invulnerabili a qualsiasi attacco.

ELF (Per Amiga):
Basta digitare CHOROPPO durante una partita per ottenere energia infinita.

THE SIMPSONS (Per Amiga):
Durante la presentazione del gioco bisogna digitare "COWABUNGA-EATMYSHORTS" - per il trattino utilizzate quello del tastierino numerico. Il resto è riferito alla tastiera americana. Durante il gioco si avranno vite infinite e premendo il tasto "F" si passerà al livello successivo.
Se poi, nel secondo livello, salterete per tre volte sul secondo tappeto, quest'ultimo si sposterà portandovi automaticamente alla fine del quadro.

WRATH OF THE DEMON (Per Amiga) :
Solo se possedete una cartuccia Action Replay, attivate lo Slow Motion non appena apparirà sullo schermo, a caricamento terminato, la scritta Get Ready. Regolate dunque la velocità del gioco fino a quando il cavallo diventerà trasparente: ora sarete invincibili!!

BUBBLE BOBBLE SECONDA PARTE (Per Game Boy):
1) Password VLT1 = 1 LIVELLO
XGT1 = 10 "" ""
FGT1 = 20 "" ""
5G51 = 30 "" ""
SGTF = 40 "" ""
1GTF = 50 "" "" (MOSTRO)
CGTF = 60 "" ""
WGT3 = 70 "" ""
GGTW = 80 "" ""
46TW = 90 "" ""
K6TD = 100 "" "" (MOSTRO FINALE)
4LT1 = 25 "" "" (MOSTRO)
HLT3 = 75 "" "" (MOSTRO)

2) Inserendo la password KGTD comparira' nel round il numero 100 (10esimo livello seconda parte).
Ora spostando la crocetta a destra o a sinistra si potra' scegliere il livello da cui iniziare.

NINTENDO WORLD CUP (Per Game Boy):

1) Password	2 partita	22433
	3	03333
	4	53033
	5	36333
	6	17233
	7	42933
	8	56133
	9	51333
	semifinale	08633
	finale	01633

BUBBLE BOBBLE (Per il N.E.S.):
Questo incredibile gioco contiene 2 mondi: BUBBLE BOBBLE e SUPER BUBBLE BOBBLE, contenenti ognuno 113 livelli. Eccovi le password
EECJJ livello 112 in BUBBLE BOBBLE
BBAJI livello 1 in SUPER BUBBLE BOBBLE
FCGFJ livello 61 "" "" "" ""
EECFG livello 112 "" "" "" ""

SUPER HANG ON (Per Megadrive):
Ecco una interessante password
5FF3F546F35564
FFOSLPIMFJQNKS
Per il menu' segreto premere: GIU',A,B,C e start nello schermo dei titoli.

MIDWINTER II - FLAMES OF FREEDOM (Per tutte le versioni):
Questa guida è divisa in tre parti:
1) GUIDA GENERALE
2) SOLUZIONE DELL'ISOLA DI NICOBAR
3) ELENCO DELLE ARMI SEGRETE

1) GUIDA GENERALE:

Ci sono 41 isole nell'arcipelago di Midwinter II, ma per fortuna dovete liberare obbligatoriamente solo le isole di DHAFRA, LOBOS e CAMARGO. Ecco quelle che ho liberato io per finire il gioco: LOBOS, DHAFRA, CAMARGO, CALABAR, DUOUM, SATARA, GRAN PARADISO, GHAEAL, NDOLA, NICOBAR, MAKAT, MOCORITO.

- Quando create il vostro agente cercate di avere tutti i valori medi tranne uno che dovrà essere eccellente e che dovrete sempre usare per persuadere la gente ad aiutarvi.

- Salvate sempre il gioco dopo che avrete guadagnato qualche informazione utile.

- Se venite catturati cercate sempre di corrompere i secondini con il denaro.

- Non spostatevi mai a piedi, si perde tempo ed energia.

- I mezzi migliori sono: Jeep, Autocisterna, Motoscafo, Hovercraft e tutti quelli aerei, tranne la mongolfiera.

- Non riposatevi mai; se ci sarete costretti non fatelo mai per più di un'ora.

- Sotto l'attacco dell'armata viaggiate solo con il biplano o l'elicottero e usate tutte le armi segrete accumulate fino a quel momento.

- Fatevi sempre curare le ferite anche se le medicine sono scadenti.

- Le ferite peggiori sono quelle alla testa e alle gambe.

- Non uccidete mai i traditori: fatelo solo se vi verrà richiesto.

SETTORE R

TRUCCHI

VG&CW
SPECIALE
CONSIGLI
TRUCCHI E
SOLUZIONI

- Durante l'attacco finale non fate avvicinare troppo nessuna unità al quartier generale di Agora.

2) SOLUZIONE DELL'ISOLA DI NICOBAR:

Tra gli obiettivi avrete: arruolare Krenter, assassinare E. Graniger e liberare J. Pearson (catturato per aver intonato canzoni di protesta - assomiglia a John Lennon!).
Arrivati a Salamadi cercate di atterrare in mare, lontano dalle unità nemiche e contattate (spostandovi a nuoto) A. Williamson. Alice vi dirà dove trovare N. Kokuyia, H. Selucky, S. Hejoz, M. Lamontagne ed L. Freitas. Riprendete l'aviogetto e andate dalla Hejaz che si trova nella valle di San Lucas. Questa vi dirà dove si trovano A. Hodlum e L. Jalofsky. Raggiungete la strada e prendete un mezzo per andare da Jakofsky. Quest'ultima vi porterà da Michelle Marchetta, la donna di Kreuter cioè, in un viaggio segreto. Michelle vi darà dei documenti falsi e contatterà Kreuter. E' scontato il fatto che dovrete andar subito da Kreuter e, arruolandolo, completerete un obiettivo della missione. Costui vi dirà dove si trova A. Long. Dirigetevi da lui, ma non fermatevi perchè è un traditore. Andate invece un poco a nord dove troverete Pearson, il cantante, e salvatelo. Dirigetevi ora da Pigano, il tizio di cui vi aveva parlato Kreuter, e cercate di convincerlo in qualche modo ad aiutarvi. Se ci riuscirete vi porterà con un viaggio segreto da Graniger. Selezionate un'arma e sparate all'impazzata su Graniger. Avrete così terminato l'isola. Gli abitanti vi daranno dei rubini e l'Occhio di Dio.

3) LE ARMI SEGRETE:

a) THE VISITING CARD - E' un apparecchio che permette di aprire qualsiasi tipo di porta.
b) MATAHARI CAPSULE - E' una droga che riesce a persuadere ogni persona ad aiutarvi.
c) BLACK WIDOW - Permette di uccidere la prossima persona sulla lista degli obiettivi.
d) FLYING FOX - Permettere di distruggere il prossimo edificio sulla lista degli obiettivi.
e) ICARUS JACKET - Con questo volerete come Rocket Ranger e Rocketeer!
f) STUN GAS - E' un gas nervino che rende incoscientitutte le persone nel raggio di un miglio.
g) BLOODHOUND - E' un apparecchio che vi porterà vicino alla prossima unità nemica sulla lista.
h) COD'S EYE - Mappa tutte le unità nemiche su ogni isola.
i) GENIUS GUN - Distrugge tutti i veicoli vicini. Usatelo solo dalla terraferma.
l) BRIGHT FISH - Distrugge tutte le unità navali vicine. Usatelo solo da un sottomarino o da una nave.
m) LAZY VULTURE - Distrugge tutti gli aerei, i mezzi terrestri e le navi in superficie nei paraggi. Usatelo solo dall'alto (cioè da un mezzo aereo).
n) MAGIC BULLETS - Distruggono tutti i mezzi nemici nelle vicinanze. Potrete usarli in qualsiasi ambiente o circostanza.
o) JUDAS SEQUENCE - Mappa la posizione di tutti i traditori dell'isola in cui ci si trova e fa sì che questi vi aiutino.
p) SAINT BERNARD - Permette di salvare la prossima persona sulla lista degli obiettivi.
q) BEGGING BOWL - Vi porta direttamente vicino alla prossima persona da arruolare sulla lista degli obiettivi.
FINITE IL GIOCO E, COME ME, FINIRETE SULLA PRIMA PAGINA DEL TIME!!!

CHAMPION DRIVER (Per Amiga):
ecco i codici; Rally (INDIA), Formula 3 (BRAVO), Prototipi (CHARLIE), Formula 1 (FOXTROT).

RICK DANGEROUS II (Per IBM PC):
Con questo trucco potrete giocare con il quinto livello del game senza dover necessariamente superare i primi quattro. Per prima cosa fate una copia dell'originale. Portandovi in A (o B, a seconda dei casi) digitate come segue:
COPY RCA5ST.ECH RCA1ST.ECH
COPY RCART5.DAT RCART1.DAT
COPY RCH5BLKS.DAT RCH1BLKS.DAT
COPY RCH5CGA.CCH RCH1CGA.CCH
COPY RCH5DTAB.DAT RCH1DTAB.DAT
COPY RCH5MAP.DAT RCH1MAP.DAT
COPY RCH5SET.DAT RCH1SET.DAT
COPY RCH5ST.ECH RCH1ST.ECH
COPY RCH5TRG.DAT RCH1TRG.DAT
COPY RCH5XMAP.DAT COPY RCH1XMAP.DAT
COPY RSP5CGA.CSP RSP1CGA.CSP
COPY RSP5ST.ESP RSP1ST.ESP
COPY RCA5CGA.CCH RCA1CGA.CCH
Dopo tutta questa fatica provate a caricare il primo livello e, voilà, sullo schermo apparirà il quinto!

F1 CIRCUS (Per PC Engine):
Nella schermata principale premete RUN e "giù" contemporaneamente per ottenere il Sound Test.

SPRIGGAN (Per PC Engine):
Se le definizione e la velocità del gioco non vi soddisfa provate questo tip: selezionate NEW GAME dal menu principale e aspettate l'inizio della colonna sonora. Premete quindi RUN per mettere il gioco in pausa. Premete "Giù", "Giù", "Giù", SELECT, SELECT, SELECT, 1, 1, 1, "Sù", "Sù", "Sù" e scoprirete che la console non ha nulla da invidiare, graficamente, al Neo-Geo!

RODLAND (Per Amiga e Atari ST):
Mettete in pausa il game, premete HELP cinque volte e ricominciate a giocare. Avrete ottenuto vite infinite!

GATES OF ZENDOCON (Per Atari Lynx):
Continuate a premere il tasto A, senza sparare, fino a quando gli scudi della vostra navetta non si saranno esauriti. A questo punto sarete invulnerabili ai colpi avversari.

VALIS IV (Per PC Engine):
Se non riuscite a superare il mostro del terzo livello (il centauro alato) provate a mettere il gioco in pausa prima che il nemico vi attacchi. Premete quindi "Sù", "Giù", "Sinistra", "Destra", "Sù", "Giù", "Sinistra", "Destra", "Sù", "Giù", "Sinistra", "Destra", 1, 1, 2, 2.
Volete un'altro trucco? Selezionate START ed aspettate la schermata di presentazione (quella a sfondo nero con la scritta oro e rosso), premete quindi "Giù", "Giù", "Sinistra", 2, 1, "Sinistra", "Destra" e il debugger verrà caricato. La scelta iniziale ricade su tre opzioni: selezione visiva, sound test e Talk Mode. Se volete da quale livello iniziare posiziona-

tevi su Sound Mode e premete per 30 volte (trenta) il tasto SELECT. Apparirà una quarta opzione, lo Stage Select.

CHARIOTS OF WRATH (Per Atari ST):
Quando vi trovate nello schermo di gioco con l'astronave, premendo HELP vi trasformate in una fenice di fuoco indistruttibile; occhio però, dopo un po' di tempo tornerete normali, ma con questo trucco potrete trasformarvi ogni volta che lo vorrete. Premete poi INSERT per mandare al massimo l'energia delle armi convenzionali.

OH NO! MORE LEMMINGS (Per tutte le versioni):
Ecco un po' di codici!!!
TAME:
2) IHRTDNCCAD, 3) LRTDNCADAQ, 4) RTDNCILEAJ, 5) TDNCAHVFAS. 6) DNCIHVTGAL, 7) NCALVTDHAI, 8) CIVILTDNIAR, 9) CAHRUDNSAD, 10) IHRUDNCKAM, 11) MPUDNCALAI, 12) RUDNCILMAS, 13) VDNCAITNAK, 14) DNCIHVUOAE, 15) NCALVUDPAR, 16) CILVUDNQAK, 17) CAHRTFNBBN, 18) IHRTFNCCBG, 19) LRTFNCADBD, 20) RTNJCIMEBR.
CRAZY:
1) TFNCAHVFBF, 2) FNCIHTTGBM, 3) NCALVTFHBL, 4) CILTTFNIBS, 5) CAHRUFNJBG, 6) IHRUFNCKBP, 7) LRUFNCALBM, 8) RUFNCILMBF.
WILD:
2) IHRUDOCKCP, 3) MRWLKCELCH, 4) PUDOCIMMCE, 5) UDOCAHVNCO.
WICKED:
2) NKCIITWODP, 3) OCALVUFPDH, 4) CILVUFOQDQ, 5) GAIPTLJBEF.
HAVOC:
2) IHRTFNGCFO, 3) LPTFNGADFJ, 4) RTFNGILEFE.

TERMINATOR 2 (Per Amiga e Atari ST):
Mettete in pausa il gioco e quindi premete tutti i tasti funzione in sequenza. Togliete la pausa premendo il fire del joystick e poi, per passare di livello, schiacciate tutte le volte che volete il tasto ESC.

SUPER SPACE INVADERS (Per tutte le versioni):
Quando collezionate il bonus che fa apparire le quattro basi a fondo schermo, sparate contro di esse per spingerle verso gli alieni in discesa. Potrete distruggere parecchi nemici facendoli entrare in contatto con le stesse basi!

BART SIMPSON (Per Amiga):
Durante il gioco digitate SHEEP IN A GROUP WEARING HATS per ottenere all'istante vite infinite.

LAST NINJA 3 (Per Amiga):
Inserite le seguenti password al posto del vostro nome, nella classifica degli high score; potrete così giocare i livelli successivi del game. 1) SUSS, 2) IMED, 3) URTI, 4) BASD, 5) NOUS, 6) REOO.

BATTLE ISLE (Per tutte le versioni):
Ecco i codici!
Two Player: GHOST, MARSS, EAGLE, METAN, FOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONNN, VESTA, OXXID, DEMON, GRANT.
One Player: COURA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH, VESUV, MAGIC, SPACE, VALEY, TESTY, TERRA, SLAVE, NEVER, RIVER.

WARM UP (Per Amiga):
Nella versione Amiga di questo gioco esiste un metodo per finire in minor tempo le gare. Basta superare per molte volte (tornando anche indietro) la linea di arrivo (tante volte quanti sono i giri rimasti da fare). Se a volte non ci si riesce non scoraggiatevi e ritentate: con questo trucco riuscirete a fare il miglior tempo e finire "brevemente" il gioco. Per ulteriori informazioni telefonate al 0583/936746 o al 0583/935417.

NINJA GAIDEN (Per Amiga):
Ecco un po' di codici: 2)NINJA, 3) GIDEN, 4) DRGON, 5) SWORD , 6) PUTTER. Per raggiungere il Master Level utilizzate invece questi codici: 2) PKDKE, 3) SAQAQ, 4)HKJKK, 5) HKMKH, 6) FKPKD, 7) PUTT, 8) FLDKG.

PIPEMANIA (Per tutte le versioni):
Le passowrd sono: BALL, BLOB, WILD, DOCK, GRIP, TICK, OOZE. Provate poi riempire di tubi tutto lo schermo per ottenere un mega-bonus.

SKIDZ (Per Atari ST):
Durante il gioco premete ALTernate e C per ottenere energia infinita, nonchè ALTernate ed M per passare di livello.

SPIDER MAN (Per Sega Megadrive):
Per combattere contro Venom al primo livello, selezionate "Nightmare" e passate oltre alle casse, subito dopo aver attaccato la pastore tedesco. Procedete verso destra per incontrare Venom vicino al carrello elevatore.

ELF (Per Atari ST):
Digitate CHOROPOO durante il gioco per ottenere 99 unità con cui divertirsi poi in ogni negozio.

HUNTER (Per tutte le versioni):
Ecco le coordinate di alcuni oggetti indispensabili. Security Pass (90-153), Master Key (164-169), Old Man (181-197), Second Man (99-61), Third Man (195-119), Professor (49-115), Prisoner (135-239), Injured man (10-36), Antibiotics e Saw (151-121), Monk (85-174), Scroll (91-173), Disk (100-225), Computer (244-199), Bunker del Generale (135-239), Red Uniform da ufficiale (190-65).

FANTASIA (Per Sega Megadrive):
Per ottenere vite infinite dovrete possedere anche il gioco Thunderforce II. Mettete quindi questa cartuccia nel Megadrive e portatevi nello schermo di opzioni; selezionate il livello 5 della missione di training con cinque uomini. Estraete quindi la cartuccia (a vostro rischio e pericolo!) senza spegnere la console e inserite quella di Fantasia. Premete Reset e potrete iniziare a giocare con le vite infinite.

MEGALOMANIA (Per tutte le versioni):
Ecco le password. 1) UWIANCYIWMD, 2) CKPCHDQGIHJ, 3) BOYBZGHWSHT, 4) FWBDXZCDXBR, 5) BYPCHZNYUHN, 6) PDSDFOIAXHL, 7) YLHBDNKDIBB, 8) SMQCTGFDOTL, 9) SUDCNQTMAMB, 10) RGFDHVVYKGF.

GRADIUS III (Per Super Famicom):
Per aumentare il vostro numero di vite tenete premuto il joypad verso "sinistra" e contemporaneamente schiacciate tre volte il tasto A. Premete

SETTORE T

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

quindi Start e voilà, avrete quaranta vite a disposizione! Se poi volete tutte le armi a disposizione, mettete il gioco in pausa ed attivate questa sequenza: "Sù", "Sù", "Giù", "Giù", L, R, L, R, B, A. Togliete la pausa e... sorpresa!!!

LEMMINGS (Per Atari ST):
Provate come password il codice FQUIGGLY per attivare i cheat mode.

PEGASUS (Per tutte le versioni):
I codici per i vari livelli sono: SCREECH, DRAGONFLY, BEEPOB, CELESTIAL.

SUPER MARIO WORLD (Per Super Famicom):
Per schizzar via dal livello in cui vi trovate (se state per morire o se avete già fatto scorta di bonus ed accessori vari) mettete il gioco in pausa e premete Select. Vi ritroverete nello schermo della mappa. Per cambiare opzione con quella che avete nel quadrettino in alto premete select durante il gioco.

DAYLIGHT ROBBERY (Per tutte le versioni):
I codici dei sei livelli di gioco sono: FIRST, DRILLS, ZOOOOO, BUSHES, MAYHEM e XAMPLE.

BOMBUZAL (Per Super Famicom):
Ecco un po' di codici per i vari livelli. BOMB, TEST, SOAP, RACE, ROSS, FAIR, QUIZ, REED, RATT, RAFT, OVEN, NEWS, LISA, MULE, MUFF, UIME, DAVE, DOLL, DISK, GATE, IRON, GAME, PASS, WORD, LEAD, CUFF, EPIC, DATE, WEED, TIME, PAIL, SHIP, RING, SHOP, SIZE, TALK, GIRL, ZOOM, ZONE, ZINC, GOLD, ZERO, YOLK, YEEL, OPAL, YARD, WOOL, WINE, SONG, WINO, WEST, WAVE, FIRE, WASP, VISA, VEST, LAMP, UNIT, TYRE, TYPE, TREE, TWIN, TUSK, TUNE, TONY, SWAN, STAR, SOLO, LOVE, SOUP, ROSE, ROOF, BIRD, ROOT, REST, READ, TAPE, RAIN, NOTE, NEST, VASE, NAME, NAIL, MIND, PILL, MAIL, LILY, LENS, SPOT, LARK, KNOB, KNEE, PALM, KING, KIND, KILT, LOCK, JUNE, JEAN, JAZZ.

VIKING CHILD (Per Amiga):
I codici del gioco sono: IMAGITEC, JOJOSM, GUSTAVUS e NINJADL.

BSS JAYNE SEYMOUR (Per tutte le versioni):
I codici sono: 2) Slumber, 3) Interest, 4) Bulkhead, 5) Showroom, 6) Mushbash.

ALIEN STORM (Per Sega Megadrive):
Impostate l'opzione per due giocatori e schiacciate i tasti A, B e C sul secondo joypad. Ora possiederete ben 777 punti di energia!

SUPERCARS 2 (Per Amiga e Atari ST):
Per vincere tutte le gare dovrete sostituire a i nomi del primo e del secondo giocatore, rispettivamente le parole Wonderland e The Seer.

GODS (Per Amiga):
Digitate la password SORCERY per ottenere energia infinita!

ACTRAISER (Per Super Famicom):
Finito il gioco, premete Reset per far apparire il menu Special sotto New Game. Con questo potrete giocare tutte le fasi arcade di seguito.

THE KILLING CLOUD (Per Amiga):
Inserite al posto delle normali password il codice 1KILLING per iniziare a giocare con 28 reti e altrettanti PUPS.

THUNDERFORCE III (Per Sega Megadrive):
Volete tutte le armi e subito? Mettete in pausa il game e premete in "giù" e poi il pulsante di fuoco, fino a che nel vostro display non appariranno tutte le armi!

SWITCHBLADE 2 (Per Amiga):
Quando appare lo schermo dei titoli digitate LEVEL e poi il numero dello stage da cui vorrete iniziare a giocare. Se poi volete attivare un sottogioco digitate invece CHROME.

FINAL FIGHT (Per Super Famicom):
Per ottenere lo schermo delle opzioni segrete, durante lo schermo di presentazione tenete premuto il tasto L e schiacciate START.

4-D SPORTS BOXING (Per Amiga):
Enfatizzate al massimo il vostro Strenght Meter. Quando state combattendo sul ring tenete costantemente premuto il tasto di fuoco ed avanzate senza sosta verso l'avversario. In questo modo potrete facilmente vincere, senza impazzire per trovare o sviluppare qualsiasi altra tattica.

XENON II (Per Amiga):
Durante il gioco mettete in pausa e digitate RUSSIAN AIR. Togliete la pausa e, come per magia, potrete utilizzare il tasto N per passare al successivo livello.

DEVIL CRASH (Per PC Engine):
Per ottenere palline infinite impostate questa password ABCDEFGHIN. Se invece volete vedere subito la fine del gioco usate BDQTGUVIIP e lanciate la sferetta.

PGA TOUR GOLF (Per tutte le versioni):
Se volete sfiancare un po' l'avversario computerizzato e batterlo alla grande, iniziate un torneo e prima di colpire la palla sul primo percorso richiamate la schermata delle statistiche. Esaminatele a fondo e poi ricominciate a giocare normalmente. Fate questo all'inizio di ogni percorso e vi accorgerete che il vostro sfidante non sarà più bravo come prima!!!

DRAGON'S LAIR: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE (Per tutte le versioni):

Scena 1-Le Tre porte: dx
Scena 2-Pavimento infuocato: giù - sù - sù - sx
Scena 3-Cavallo: dx - sx
Scena 4-Pavimento Che Crolla: sù - sù
Scena 5-Spada Animata: fuoco - fuoco
Scena 6-Incudine Animata: sx
Scena 7-Funi Infuocate: dx - dx - dx - dx
Scena 8-Re Lucertola: sx - sx
Scena 8a-Corridoio Re Lucertola: dx
Scena 8b-Duello Con Re Lucertola: fuoco - sx - dx - giù - fuoco
Scena 9-Porta Con Anello: dx - giù - fuoco
Scena 10-Scalinata: fuoco - dx
Scena 10a-Scalinata: sù

Scena 10b-Scalinata: sx
Scena 11-Lava Con Mostri: giù
Scena 12-Geiser: dx (molto velocemente!)
Scena 13-Inseguiti da mostri: dx
Scena 14-Ponte Su Lava (???) - su - sx
Scena 15-Salto Della Lava: dx
CASTELLO
Scena 16-Specchio Mortale: fuoco
Scena 17-Cimitero: dx - su - sx - dx
Scena 18-Anticamera Spinosa: sù
Scena 19-Scalinata Con Fulmini: dx -sx
Scena 19a-Scalinata Cadente: sù
Scena 19b-Scalinata Cadente2: dx
Scena 20-Cima Della Scalinata: su
Scena 21-Davanti Al Mago: su - fuoco
E ora avvicinate le labbra al monitor e... baciate la principessa!

LEANDER (Per tutte le versioni):
Ecco le password per i secondo e terzo livello: 2) ZXSP, 3) LVFT.

POWERMONGER (Per tutte le versioni):
Avete problemi di cibo? I vostri uomini ne consumano troppo per eseguire qualsiasi comando? Niente paura, impartite qualsiasi ordine al vostro comandante e poi mettete il gioco in pausa. Impostate sul massimo valore la velocità del game e aspettate che dallo schermo scompaia l'icona relativa all'ordine impartito (se si tratta di sviluppare un'invenzione l'icona non scomparirà mai, ma potrete di volta in volta controllare a che stadio di lavorazione sarà, togliendo la pausa e rimettendola). Quando l'ordine sarà stato eseguito, o l'invenzione sarà stata creata, potrete togliere la pausa e ricominciare a giocare, scoprendo che la vostra gente non avrà, nel frattempo, consumato neanche un'unità di cibo!!!! Questo trucco vale anche per il Powermonger First World War Edition!

POWERMONGER (Per tutte le versioni):
Avete ancora problemi di cibo? I vostri uomini (solo quelli del primo Powermonger!) ne consumano troppo? Bene, decidete allora di attaccare una qualsiasi città impossibile da conquistare (in base alle vostre attuali risorse belliche) e, mentre starete per morire, richiamate la schermata delle opzioni di gioco e selezionate il comando per ricominciare la stessa isola. Una volta ricominciato il game ogniqualvolta ucciderete una pecorella potrete ottenere ingenti quantità di cibo!!!

ROBOCOD (Per Amiga):
Volete energia infinita? Premete i tasti C, T, U ed L seguiti da RETURN ed il gioco sarà fatto. Se poi vorrete togliere le vite infinite, premete nuovamente RETURN.

ROD LAND (Per Atari ST):
Mettete in pausa il gioco e premete il tasto HELP per cinque volte. Togliendo la pausa vi accorgerete di avere vite infinite e di poter passare di livello con la semplice pressione della barra spazio.

BART SIMPSON (Per Amiga e Atari ST):
Digitate EAT MY SHORTS sulla schermata dei titoli per ottenere vite infinite!

THE BLUES BROTHERS (Per Amiga):
Oltre alle mappe che finiamo di pubblicare proprio in questo numero, eccovi un bel cheat mode. Durante la schermata di presentazione e selezione dei due personaggi digitate HOULQ per far cambiar colore allo schermo. Premete quindi un numero da 1 a 6, seguito dalla barra spazio, per iniziare a giocare dal rispettivo livello!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Per PC):
Non riuscite a proseguire nel gioco? Ecco un trucchetto che vi renderà le cose più facili. Quando iniziate a giocare premete contemporaneamente con un colpo secco i tasti Q W E R T Y U I O P. in basso allo schermo apparirà la scitta "ON" e non perderete più energia (tranne che con le alghe nel mare). Quando sarete invincibili però il computer non vi darà le varie armi disponibili nel gioco normale. Per disattivare il cheat mode appena descritto, ripremete nuovamente i sucitati tasti.

LA SOLUZIONE DI SPACE ACE II (Per tutte le versioni):

SCENA 1 - ATTACCO DEI GOONS: Non appena sarete attaccati premete una volta il tasto di fuoco e poi premetelo nuovamente.

SCENA 2 - MOSTRO GIALLO: Non appena indietreggerà spostate il joystick in SU'.

SCENA 3 - BLUE ALIEN CAT: Quando i gatti vi muoveranno incontro premete FUOCO per trasformare Dexter in Ace e sconfiggere i nemici.

SCENA 4 - MOSTRO GIALLO: Non appena riapparirà il mostro giallo spostate il joystick in SU'e poi FUOCO per sparare da distanza ravvicinata.

SCENA 5 - PONTE DI PIETRA: Per evitare il mostro giallo che vi insegue, premete semplicemente FUOCO.

SCENA 6 - MOSTRO GIGANTE: Per scappare dalla sue sgrinfie spostate il joystick semplicemente a SINISTRA.

SCENA 7 - SENTINELLE ROBOT: Quando il droide vi sparerà spostatevi a DESTRA, poi andate SU'e poi ancora SU'.

SCENA 8 - PIATTAFORMA VERSO LA SALVEZZA: Per entrare nell'edificio principale spostatevi a SINISTRA.

SCENA 9 - PIATTAFORME MOBILI: Quando le piattaforme si muoveranno andate SU' e poi spostatevi a DESTRA per evitare i laser.

SCENA 10 - TORRE CON MACCHINARI: Ci sono due buchi tra cui scegliere, tuttavia spostatevi a DESTRA per andarvene sani e salvi.

SCENA 11 - ATTENZIONE ALLE FORZE DEL MALE!: Quando Kimberly si trasformerà nel vostro alter ego cattivo spostatevi in GIU' e poi a DESTRA.

SCENA 12 - DEXTER COMBATTE IL MALE: Mentre il Dark Side vi sparerà dall'alto, spostatevi in GIU' e poi a DESTRA.

SCENA 13 - ACQUA NEL FORO: Premete semplicemente FUOCO per evitare di annegare.

SCENA 14 - IL DARK SIDE SI TRASFORMA: Spostatevi a SINISTRA per evitare i colpi del vostro alter ego cattivo.

SCENA 15 - DARK ACE ATTACCA: Mentre il vostro nemico distruggerà il ponte, spostatevi a SINISTRA e poi premete FUOCO.

SCENA 16 - DARK ACE VI VUOLE MANGIARE!: Mentre verrete trascinati verso le fauci dell'Ace cattivo spostatevi a DESTRA.

SCENA 17 - ACE EVITA LE FAUCI DEL CATTIVO: Quando il vostro nemico riapparirà premete FUOCO.

SCENA 18 - DARK ACE VI SPARA: L'unico modo per sconfiggere il vostro alter ego cattivo consiste nell'osservarlo mentre spara. Spostatevi a SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA e poi a DESTRA.

SCENA 19 - TESTA ROTOLANTE: Tutto ciò che rimane dell'Ace Cattivo sarà la sua testa rotolante; per evitarla spostatevi a DESTRA e poi SU'.

SCENA 20 - INSTALLAZIONE CENTRALE: Borf ha in mano Kimberly e vi spara contro; Spostatevi GIU', a SINISTRA, DESTRA e poi SU'.

SCENA 21 - ACE SALVA KIMBERLY: Dexter si deve trasformare in Kimberly per salvarla. Premete FUOCO poi spostatevi a DESTRA, poi FUOCO e poi a DESTRA ancora.

SCENA 22 - TUNNEL VERSO L'ASTRONAVE: Due uscite ed un mostro; per cavarvela in bellezza dovrete spostarvi a SINISTRA e poi a DESTRA.

SCENA 23 - FUORI DALL'INSTALLAZIONE: Quando gli eroi si baceranno apparirà Borf. Spostatevi a DESTRA per evitarlo e poi premete FUOCO.

SCENA 24 - SUL CIGLIO DEL POZZO: Quando Borf sparerà ad Ace un mostro cercherà di ingoiarlo. Spostatevi a DESTRA, SU', SINISTRA e SU' nuovamente.

SCENA 25 - BORF FA SCENDERE KIMBERLY NEL POZZO: Spostatevi a SINISTRA per recuperare Kimberly.

SCENA 26 - ACE NEL POZZO: Per uccidere Borf Ace dovrà spostarsi a SINISTRA e poi a DESTRA. L'orco blu diventerà così il pasto del mostro che vi insegue.

SCENA 27 - FINITO?: Premete FUOCO per evitare i mostri che si avvicinano.

CLIK CLAK (Per Amiga):
Ecco le password di tutti i livelli, 2) 2518, 3) 6382, 4) 8427, 5) 2385, 6) 5924, 7) 1267, 8) 7208, 9) 6532, 10) 5012, 11) 6511, 12) 8562.

WING COMMANDER I & II (Per IBM PC):
Il seguente cheat mode è attivabile ed utilizzabile anche per tutti i vari data disk (delle missioni supplementari) previsti per i due giochi. Quando caricate il programma dal DOS allora, digitate WC1, WC2, SO1, ecc., ecc. (a seconda del gioco che avete su hard disk), seguito da uno spazio, quindi da Origin (con la O maiuscola), da un'altro spazio e poi dal segno "meno" (-) e la lettera K (minuscola). Ad esempio, se state caricando Wing Commander II digitate al prompt: WC2 Origin -k.
Durante tutto il gioco avrete energia infinita per gli schermi deflettori di ogni astronave e, premendo i tasti ALT e DEL (o Canc) cotemporaneamente, potrete fare esplodere tutte le navi nemiche che avrete nel mirino di fronte a voi. Comodo vero?!

POPULOUS (Per tutte le versioni):
Ecco alcuni codici per giocare a Populous in mondi più avanzati.
15) ALPOUTOND, 32) SHIDIEHOLE, 58) VERYELIN, 86) BINEHAM, 100) CALEOLD, 103) KILLSODPAL, 200) EOAMPMET, 300) BILQAZOUT, 400) BADMEILL, 494) WEAVUSPERT (L'ULTIMO!!!).

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Per Amiga):
Per non perdere più energia dovete premere contemporaneamente e con un colpo secco i tasti Q W E R T Y U I O P (la fila in alto); il trucchetto funziona in tutti i livelli tranne che nell'acqua.
Per passare attraverso corsi d'acqua o palazzi bisogna premere contemporaneamente e con un colpo secco i tasti A S D F G H J K L; il trucchetto funziona solo quando c'è la visione dall'alto.

TURRICAN 2 (Per Amiga e ATARI ST):
Sulla schermata dei titoli premete la barra spaziatrice per attivare il menu principale; premete poi 1, 4, 2 ed ESC. Iniziate a giocare e scoprirete di aver guadagnato vita ed energia infinite.

PRINCE OF PERSIA (Per Amiga):
Prima di caricare il gioco digitate POPHELP; quando schiaccerete i tasti F1, F2, F3 ed F4 sarete rispettivamente immuni alle cadute, ai picchi, alle tagliole e alla cadute dei mattoni.
Le altre funzioni trovatele da soli! Io mi limito a dirvi che con Shift ed X si potrà passare al muro successivo.
Alla fine della prima parte del dodicesimo muro, quando incontrerete la vostra ombra dovrete metterci dentro la spada (l'ombra farà la stessa cosa) e poi saltargli contro; rientrerà nel vostro corpo così come ne era uscita nel quarto muro.

R-TYPE 2 (Per Amiga e Atari ST):
Mette in pausa il game e premete F1 seguito da F2. Togliete la pausa e potrete ricominciare a giocare con vite infinite!

TERMINATOR 2 (Per Amiga e Atari ST):
Mette in pausa, premete F1 ed F2, premete il pulsante di fuoco e poi ESC per poter avanzare di livello.

PIPE DREAM (Per tutte le versioni):
Ecco a voi un po' di codici.
HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI.

ROLLING RONNIE (Per Amiga):
Iniziate il gioco normalmente e poi premete C durante l'azione. Ciò dovrebbe rendere Ronny immune alla forza di gravità! In altre parole, Ronnie sarà in grado di volare!!

SETTORE W

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

HUDSON HAWK (Per Amiga):
Una volta caricato il gioco digitate SCIENCEFICTION. Ora dovreste essere in grado di proseguire con vite infinite. Premendo poi DEL potrete avanzare di livello!

SWITCHBLADE II (Per tutte le versioni):
Quando appare la schermata dei titoli digitate LEVEL e poi il numero dello stage da cui vorrete iniziare a giocare. Se invece digitate CHROME potrete avere accesso al sottogioco di cui vi forniamo le password di tutti i livelli.
2) TRUTH, 3) JELLY, 4) STORY, 5) CLOUD, 6) MOUSE, 7) HUMAN, 9) PAPER, 10) EARTH, 11) SPACE, 12) GENAM, 13) APPLE, 14) JUICE, 15) CHESS, 16) WORLD, 17) AUDIO, 18) LOGIC, 19) TITLE, 20) VENUS.

ARMOUR GEDDON (Per Atari ST):
Quando iniziate il gioco andate nella sala messaggi (attivando quest'opzione dal quartier generale). Ci sarà solo una linea di testo, in giallo, che dice DAY1. Tenete premuto allora il tasto sinistro del mouse posizionandovi in alto a sinistra su questo messaggio per produrre un beep, beep continuo. Premete ESC mentre farete ciò ed otterrete un messaggio che dice YOU WOULDN'T LET IT LIE! Ora sarete invincibili, avrete una scorta illimitata di qualsiasi elemento che raccoglierete. Potrete tuttavia sempre schiantarvi al suolo o distruggere i carrelli, ma il nemico non vi eliminerà mai! Subito dopo aver distrutto un veicolo andate nell'opzione EQUIP e cliccate sull'icona dello stesso mezzo. Potrete quindi immagazzinare qualsiasi apparecchiatura supplementare trasferendola normalmente in inventario.

RAILROAD TYCOON (Per Atari ST):
Richiamate la schermata della regione in cui vi trovate e poi premete $ per incrementare i vostri fondi a 500.000 unità!

LEISURE SUIT LARRY (Per Atari ST):
Questo trucco funziona per tutti e tre i primi episodi delle avventure di Larry Laffer. Selezionate allora LOAD GAME (come se doveste caricare una partita precedentemente interrotta), ma invece di inserire nel drive il vostro disco con i salvataggi, utilizzate uno dei tre floppy del programma indifferentemente: in questo modo potrete avere accesso a molteplici sezioni avanzati delle avventure.

1943 (Per PC Engine):
Provate i seguenti codici per avere accesso al menù segreto di selezione: 03-04-03-08-00-01-04-01-14-14.
Ci sono inoltre tre differenti sequenze da digitare durante la fase di gioco:
1) Destra - 1 - 2 - Sinistra - 1 - 2 - Sù - 1 - 2 - Giù - 1 - 2 - Select - Sù - Giù: otterrete un insolito effetto visivo.
2) Destra - Sinistra - 1 - 1 - Sù - Giù - 1 - 2 - Sù - Giù - Sù - Giù: per un blastaggio facile facile!
3) Sù - Destra - Giù - Sinistra - Giù - Destra - Sù - Sinistra - 1 - 1 - 2 - 2 - Select: per non essere più soli!

ALIEN BREED (Per Amiga):
Collegatevi al computer del secondo livello e provate queste password: 1) ALIENS ARE FAGGOTS, 2) PUFFNUTS MODE, 3) BEN JOHNSTONE TRAINED THESE ALIENS, 4) GALLUP, 5) LIVERPOOL.

AMNIOS (Per Amiga):
Un po' di codici-livello? 1) PLFRmnlLQSn, 2) LSnBRGnSLQ, 3) LKmCTKSCDF, 4) LKmCTKSCDF, 5) STBnLmRCHL, 6) RCHLmCLRMS, 7) THBSTSTFTT.

ANOTHER WORLD (Per Tutte le versioni):
A grande richiesta, ecco tutti i dodici codici ripubblicati per voi! 1) EDJI, 2) HICI, 3) FLLD, 4) LIBC, 5) CCAL, 6) EDIL, 7) FADK, 8) KCIJ, 9) ICAH, 10) FIEI, 11) LALD, 12) LFEK.

APPRENTICE (Per Amiga e Atari ST):
Premete TAB e poi digitate una delle seguenti password: 1) DRUID, 2) WIZARD, 3) SPELLS, 4) FAERIE.

ATOMINO (Per Amiga e Atari ST):
Provate a vedere cosa succede con queste password: 1) PLANKTON, 2) INFERNAL, 3) TAURUS, 4) PHOTON, 5) SOUP, 6) SULPHATE.

BEAST BUSTERS - CABAL (Per Amiga e Atari ST):
Mettete il gioco in pausa: potrete spostare tranquillamente il cursore-mirino!

BUDOKHAN (Per IBM PC):
Spostate il vostro atleta nell'angoletto in basso a destra e premete B: attiverete uno strano sottogioco!

CARDIAXX (Per Amiga e Atari ST):
Mettete il gioco in pausa e digitate RACHAEL. Ora premete lo SHIFT di sinistra e poi il tasto H. Alternativamente provate a digitare CAROLILY.

CASTLE MASTER (Per Amiga e Atari ST):
Iniziato il gioco, premete SHIFT ed L e poi il tasto destro del mouse per circa 25 volte (fino a quando non udirete un rumorino). Guardate avanti e vedrete quattro scatolette colorate. Colpitele per ottenere vite infinite, tutte e 10 le chiavi, la fine del gioco istantanea o qualche altro simpatico aggeggio supplementare.

DARK MAN (Per Amiga e Atari ST):
Digitate MEA CULTA durante il gioco e poi premete il tasto magico (i tasti funzione vi dicono nulla?) per ottenere qualcosa di terribilmente interessante!

DEUTEROS (Per Amiga):
Andate nella schermata di superficie (del pianeta) o nelle Orbital Stores. Tenete premuto SHIFT e premete C: lo schermo lampeggerà ed otterrete...?! Tenete poi premuto SHIFT e schiacciate nuovamente C. Il sistema normale di gioco verrà ristabilito, ma in un angolo del monitor apparirà una serie di numeri. Cliccate su qualsiasi icona (preferibilmente il Master Control) e portatevi nuovamente nella schermata delle riserve di materiale (Stock Screen). Ogni prodotto sperimentato (researched) apparirà in magazzino (un'unità per tipo). In realtà la quantità di ogni singolo materiale risulterà virtualmente infinita! Potrete dunque costruire anche una stazione orbitale con una sola frame section. ù

DRAGON SLAYER - Y'S 4 (Per PC Engine):
Nella schermata idiota, in cui compare la card di sistema 3.0 e i due personaggi in versione SD,

SETTORE X

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

premete SU' e contamporaneamente RUN per avere accesso alla schermata in cui selezionare i due tipi di Debugger.

ENCHANTED LANDS (Per Amiga e Atari ST):
Digitate TCB RULES FOREVER durante la schermata dei titoli e lo screen lampeggerà. Ora premete i tasti da 1 a 5 per scegliere il livello o i tasti da F2 a F10 per ottenere differenti effetti.

F15 STRIKE EAGLE II (Per Atari ST):
Caricate il gioco e scegliete un pilota normalmente; quando imposterete il livello di abilità (SKILL) scegliete DEMO, scegliete quindi uno scenario e procedete normalmente. Il gioco inizierà con l'aereo per aria, controllato dal computer. Muovete il joystick per ottenere il comando del jet e continuate a giocare: i nemici non potranno farvi più nulla, avrete armi e munizioni infinite (utilizzando il tasto R) e, a differenza delle missioni d'allenamento, potrete tranquillamente guadagnarvi medeglie ed onorificenze.

FANTASY WORLD DIZZY (Per Amiga e Atari ST):
Inserite al posto del vostro nome la parola IMMORTAL nella classifica degli high score. Dalla prossima partita sarete invincibili!

FINAL BLOW (Per Amiga e Atari ST):
Mettete il gioco in pausa e premete F10 per sei volte. Quando toglierete la pausa avrete energia infinita.

FINAL FIGHT (Per Amiga):
Guardate l'introduzione fino a quando un personaggio non esclamerà: "Not so fussed, turn on the TV". Premete HELP ed attiverete il cheat mode.

FULL CONTACT (Per Amiga):
Per uccidere il vostro avversario digitate QAZZWXEDCRFVTGBYHNUJM. Occhio a non premete anche la S!!!!

FUSION (Per Atari ST):
Digitate SWAMP THING nella classifica degli high score. Iniziate a giocare e tenete premuto il tasto di fuoco, spingendo il joystick in avanti a sinistra, e schiacciate E. Eccovi nell'editor di ogni livello di gioco!

GAZZA 2 (Per Amiga e Atari ST):
Pare che se tirate a piena potenza proprio dal dischetto centrale sul campo riuscirete sempre a segnare!

THE GODFATHER (Per Amiga):
Mettete il gioco in pausa e digitate PIZZA HUT per rendervi invincibili.

GRAND PRIX CIRCUIT (Per Amiga):
Fate il giro di qualificazione senza preoccuparvi troppo del posto in cui finirete. Prima di iniziare il gran premio, quando apparirà sul monitor la scritta Prepare To Race premete il tasto ESC. Uscirà la scritta Towed To Pit, non dovrete perciò disputare la gara, ma otterrete automaticamente 25 punti in più nella classifica generale!

JUDGE DREDD (Per Amiga e Atari ST):
Collegatevi al computer e digitate BRUCKEN PLAYING HERO QUEST e premete Return. Uscite dal computer e premete HELP per avanzare di livello.

INTERNATIONAL ICE HOCKEY (Per Amiga e Atari ST):
Se fate goal mettete in pausa il gioco fino a quando non finirà la musichetta ed otterrete punti extra!

LINE OF FIRE (Per Amiga e Atari ST):
Digitate OPERATION FERRET per attivare il cheat mode.

LEANDER (Per tutte le versioni):
I codici per il secondo ed il terzo livello sono: ZXFT e LVFT.

MAGIC GARDEN (Per Amiga e Atari ST):
Qualche consiglio: innanzitutto cercate di non portar mai con voi più di nove oggetti contemporaneamente. Nella capanna poi c'è una chiave nascosta nei cassetti. La seconda volta che entrerete nel vecchio albero dovreste trovare un cuoricino. Utilizzate quest'ultimo dietro alla tavolinetto degli uccellini per riuscire poi a volare.

MAGIC POCKETS (Per Amiga e Atari ST):
Quando morirete continuate a tener premuto il tasto di fuoco. Ricomincerete a giocare dall'inizio, ma con il precedente punteggio inalterato! In questo modo potrete totalizzare score particolarmente ghiotti, raggiungendo facilmente i 100.000 punti (diventando super-powered!).

MANCHESTER UNITED (Per Amiga e Atari ST):
Premete il tasto sinistro del mouse per trasformare una partita contro il computer in un game a due giocatori, rendendo particolarmente facile il vostro compito! Alternativamente, se sarete stufi di vincere, tenete premuti CONTROL ed ESC per perdere automaticamente di 5 a 0!

NARC (Per Amiga e Atari ST):
Andate a destra, inginocchiatevi e colpite il bidone fino a quando non diventerà di colore blu. Ora avrete vite infinite.

NAVY SEALS (Per Amiga e Atari ST):
Digitate PSBOYS sul tabellone degli high score. Ora, durante il gioco, premete H per mettere in pausa ed ESCape per avanzare di livello. I possessori di ST dovrebbero utilizzare la password WOZZIE.

NEBULUS 2 (Per Amiga):
Provate un po' questi codici di livello: 1) ICEHOUSE, 2) LANDANDLOVE, 3) GREENTREES, 4) HOUSEBLUES, 5) BLUEHOUSE.

PIPEMANIA (Per tutte le versioni):
I codici-livello sono: 1) BALL, 2) BLOB, 3) WILD, 4) DOCK, 5) GRIP, 6) TICK, 7) OOZE. Se poi riempite lo schermo completamente con i vostri tubi otterrete un bonus segreto di 50.000 punti. I codici livello relativi alla versione PC sono: 1) HAHA, 2) GRIN, 3) REAP, 4) SEED, 5) GROW, 6) TALL, 7) YALL.

POPULOUS (Per Amiga):
Caricate normalmente il Conquest Game e cliccate quindi sull'icona del Game Setup. Selezionate quindi il comando Custom Game e andate nelle Game Options, cambiando tutto ciò che vorrete. Infine

cliccate su Evil, su Two Players e poi su Cancel. Ora, a gioco iniziato, il nemico non sarà più in grado di alterare il paesaggio, bloccandosi così ogni possibilità di sviluppo e successo!

POPULOUS II (Per Amiga):
Digitate MUSIC come codice speciale. Otterrete alcuni accompagnamenti sonori particolarmente strani. Provate anche la password THOMAT, NEIT, WOOP, EMLOW e MMUPAB.

THE POWER (Per Amiga e Atari ST):
Qualche password? INDIGO, GOODIE, SURFIN, CLOSET e XUQZOX.

PRINCE OF PERSIA (Per PC):
Quando caricate il gioco da DOS digitate PRINCE MEGAHIT. A gioco iniziato potrete saltare i livelli premeto SHIFT ed L, invertire lo schermo con SHIFT e I, aumentare/diminuire il tempo con + e -, aumentare l'energia con SHIFT e T, nonchè spegnere le luci con SHIFT e B.

RBI BASEBALL 2 (Per Amiga):
Quando batte il computer premete P per attivare lo schermo delle sostituzioni e cambiate il battitore attuale con uno notevolmente più brocco. Il computer verrà così penalizzato!!

ROBIN HOOD (Per Amiga):
Non abbiamo compilato la soluzione, ma, udite, udite, abbiamo scoperto un gran bel trucchetto per rendervi la vita più facile. Durante il gioco allora premete il tasto ALT e digitate uno dei seguenti codici per ottenere sorprese particolarmente gradite: 370. 371, 372, 373, 441, 213, 214, 659, 103, 166, 167, 828, 666.

ROBOCOD (Per Amiga e Atari ST):
Premete CONTROL e poi RETURN: il vostro sprite sfarfallerà , avrete vite infinite e la musichetta suonerà più veloce.
Una volta terminato il livello del bagno scendete in fondo al castello. Andate a sinistra fino ad incontrare i pupazzi di neve femminili e saltateci su per tramutarli in piattaforme semovibili. Una volta giunti alla sommità dello schermo, andate a sinistra in aria. Saltate e potrete così vedere alcune porte. Entrateci per arrivare nella zona dei bonus! Seguite lo stesso trucchetto anche per il livello dei dolciumi, ma andate a sinistra del castello. Salite nuovamente sui pupazzi di neve e, alla sommità dello schermo, prendete l'ombrellino per ridiscendere lentamente e collezionare tutti i bonus presenti. Infine, all'inizio del castello, andate a destra fino a quando finirà lo schermo; saltate sul tetto vicino e andate a sinistra fino a quando non verrete trasportati in un livello extra!

ROBOCOP 3 (Per Amiga e Atari ST):
Tenete premuto il tasto SHIFT e digitate THE DIDDY MEN. Premete quindi ESCape per passare al livello successivo.

ROLLING RONNY (Per Amiga e Atari ST):
Premet semplicemente F9 per ricostituire tutta la vostra energia.

ROTOR (Per Amiga e Atari ST):
Alcune password: GAG, SLY, LIP, MEN, AWE, TNT, PIT.

R-TYPE II (Per Amiga e Atari ST):
Mettete il gioco in pausa, tenete premuto il tasto sinistro del mouse e premete F1. Il bordo dello schermo lampeggerà e voi sarete invincibili.

STORMBALL (Per Amiga e Atari ST):
Digitate LET ME WIN durante il gioco: cosa succederà?!

STRIDER II (Per Amiga e Atari ST):
Digitate SWIFT durante il gioco; apparirà la parola CHEAT. Premet la barra spazio per trasformarvi in un robot, T per ottenere la super velocità, S per per smart bomb, E e D per più energia.

SUPERCARS II (Per Amiga):
Inserite il nome del primo giocatore come WONDERLAND e del secondo come THE SEER. Avrete a disposizione un sacco di soldi!

SWITCHBLADE II (Per Amiga):
Sulla schermata dei titoli digitate (tenendo premuto SHIFT) la parola LEVEL seguita dal numero dello stage da cui vorrete iniziare a giocare.

THEXDER (Per PC):
Premete il tasto delle maiuscole (CAPS LOCK) ed iniziate a giocare. Durante il gioco premete ESCape, Y e poi nuovamente ESCape per riacquistare tutta l'energia persa.

THUNDERJAWS (Per Amiga):
Tenete premuto il tasto sinistro del mouse ed il tasto S. Ora premete l tasto destro del mouse per avanzare di livello.

TOKI (Per Amiga):
Per ottenere vite infinite digitate la parola KILLER. Con i tasti da F1 a F8 potrete anche saltare i vari livelli.

UNDER PRESSURE (Per Amiga e Atari ST):
I possessori di Amiga dovrebbero digitare GRYMALKIN durante qualsiasi momento del gioco; premendo poi F1 si potrà saltare di livello e con i tasti da 1 a 9 si otterranno armi differenti. I possessori di ST dovranno utilizzare il codice OCCAI THE NOO.

CLIK CLAK (AMIGA):
A grande richiesta, ecco ripubblicati tutti i codici del gioco: 2) 3518, 3) 6382, 4) 8427, 5) 2385, 6) 5924, 7) 1267, 8) 7208, 9) 6532, 10) 5012, 11) 6511, 12) 8562.

LADY FANTOM (PC ENGINE):
Nella schermata statica d'accesso, digitate Sinistra-2-1-Giù-Sù-1-2-Destra, per passare al visual mode.

MAGICAL CHASE (PC ENGINE):
Attivate la sequenza di movimenti: Sinistra-Giù-Destra-Sù-Select (3 volte)-Sinistra-Destra-1 o la sequenza: Sinistra-Giù-Destra-Sù-Select (3 volte)-Sinistra-Destra-2 per ottenere alcuni cheat mode.

RANMA 1/2 II (PC ENGINE):
Se avrete la pazienza di portare a termine questa chicca, per cultori di Manga ed anime giapponesi,

SETTORE Z

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

aspettate di raggiungere l'ultima schermata finale (quella simile ai Continue) e digitate: Sù e RUN (insieme) - 1-Giù-Select-2 per una sorpresona!

GOLDEN AXE (Per IBM PC):
Quando appare lo scheletro per la scelta dei giocatori premete il numero corrispondente al livello da cui si vuole partire. Per sicurezza continuate a battere lo stesso numero anche mentre il livello sarà in fase di caricamento.

KING OF THE BEACH (PER IBM PC):
Ecco alcune password per iniziare a giocare dai livelli più avanzati: 1) SIDEOUT, 2) GEKKO, 3) TOPFLITE, 4) SUNDEVIL.

THE SIMPSONS (PER IBM PC):
Durante la presentazione del gioco digitate COWABUNGA-EATMYSHORTS (SENZA SPAZIATURE) ed il gioco partirà normalmente, ma premendo il tasto F si passerà subito ai livelli successivi.

SUPER GHOULS'N'GHOSTS (SUPER FAMICOM):
Per avere la possibilità di scegliere il livello da cui partire, basta selezionare lo schermo delle opzioni, posizionarsi su EXIT e premere i tasti L ed R del secondo joypad. Ora, tenendo premuti i due pulsanti, schiacciate contemporaneamente i tasti START su entrambi i joypad.

SONIC THE HEDGEHOG (SEGA MASTER SYSTEM):
Per accedere al livello segreto, premete Sù-Giù-Destra-Sinistra-1-2.

OUT RUN (SEGA MEGADRIVE):
Per vedere una fine diversa da quella normale digitate ENDING nello schermo degli high score. Questo è un trucco valido solo per chi riuscirà a finire il gioco!

F22 INTERCEPTOR (SEGA MEGADRIVE):
Ecco i codici per i vari livelli: USA-6PGEO2, KOREA-BIOF8P, IRAQ-GTGE8V, USSR-KSQGIV, ACES-MHO1K1. Attenzione, alcuni O potrebbero essere degli 0 in quanto il fax inviatoci da Mario Gronchi è risultato in parte illeggibile!!!!!

MEGA MAN (GAME BOY):
Ecco le password per accedere ai vari mostri: ELECMAN) A1, B4, C1, D2, D4 - FIREMAN) A2, A3, C1, D2, D3 - ICEMAN) A2, A4, B3, D1, D2 - CUTMAN) A2, A3, C1, D2, D3.

GARGOYLE'S QUEST (GAME BOY):
Esiste una password per iniziare dal livello finale, con il massimo di vite, soldi ed armi: basta digitare NPAN-RRXY. Contenti?!

BURAI FIGHTER (GAME BOY):
Le password: livelli EAGLE - 2) HGKM, 3) CPFG, 4) JJCM, 5) DKLF
Le password: livelli ALBATROSS - 2) HGNC, 3) BMHB, 4) DGBF
Le password: livelli ACE - 2) GBHL, 3) MHCB, 4) CDMN

GODS (IBM PC):
Le password per i livelli del gioco sono: 2) OLT, 3) UME, 4) KDY.

TENNIS (GAME BOY):
Durante il gioco premete START per andare in pausa e poi SELECT per far scorrere le informazioni sul lato destro.

ALLEYWAY (GAME BOY):
Se la pallina rimbalza troppo velocemente, tenete premuto il tasto B mentre spostate la sbarretta!

POPULOUS 2 (AMIGA e ATARI ST):
Quando state utilizzando il fulmine per distruggere qualcosa premete il tasto 1 e poi rilasciate il tasto del mouse. L'effetto fulmine continuerà a funzionare fino a quando non premerete nuovamente il tasto del mouse. Tutto ciò non vi costerà nulla in termini di Mana!

FINAL FIGHT (AMIGA e ATARI ST):
Mettete in pausa il gioco e digitate SHERIFF FATMAN per ottenere vite infinite.
Un altro trucco consiste nel caricare normalmente il gioco, aspettare che compaiano sullo schermo le parole "Not so fast Mike, turn on your TV" e premere immediatamente il tasto HELP. Aspettate un po', fino a quando i programmatori del gioco avranno finito di prendersi in giro e poi potrete iniziare a giocare con entrambi i vostri eroi completamente invincibili.

ROLLING RONNIE (AMIGA e ATARI ST):
Premete F9 durante il gioco per ottenere più denaro!

HUDSON HAWK (AMIGA e ATARI ST):
Digitate SANITYCLAUSISCOMINGTOTOWN (senza alcuna spaziatura) per ottenere vite infinite.

WWF WRESTLEMANIA (AMIGA):
Se non riuscite a battere un avversario, uscite dal ring e raccogliete la sedia di metallo. Picchiate dunque il nemico con quest'oggetto fino a quando non gli avrete pressochè annullato la barra d'energia. Riportatelo poi al centro del ring per vincere lo scontro.

ANOTHER WORLD (AMIGA e ATARI ST):
Visto che siete particolarmente sbadati o disattenti (e non comprate regolarmente VG&CW!!!) ecco, a grande richiesta, ripubblicati tutti i codici di questo mitico game US GOLD.
1) EDJI, 2) HICI, 3) FLLD, 4) EDIL, 5) FADK, 6) CCAL, 7) LIBC, 8) KCIJ, 9) LDCI, 10) ICAH, 11) LDIJ, 12) LALD, 13) KJIA.

ROBOCOD (AMIGA e ATARI ST):
Eccovi una vera e propria compilation di trucchi e dritte varie per questo vulcano di cheat mode prodotto dalla Millenium. Innanzitutto ecco una lista di comodissimi cheat mode attivabili in qualsiasi momento del gioco. Basta, inizialmente, digitare THE LITTLE MERMAID sulla schermata dei titoli (spaziature incluse) e quindi premere i tasti seguenti per ottenere alcuni extra: RETURN (scudi infiniti), F6-F7 (ampiezza minore/maggiore dello schermo), K (suicidio!), P (si ottiene un aeroplanino), F (si ottengono le ali), X (teletrasporta al più vicino piloncino d'uscita), M (seleziona la mappa - da qui, inserendo numeri da 01 a 50 potrete accedere a

tutti gli stage, i livelli ed i sottolivelli del gioco).
Per ottenere l'invincibilità dovrete saltare sul primo tetto e collezionare i bonus in quest'ordine: torta, martello, mappamondo, mela, rubinetto. L'effetto invincibilità durerà per dieci minuti o fino a quando non raccoglierete un'altro bonus analogo.
Per aprire tutte le porte dovrete utilizzare sempre lo stesso trucco, appena descritto, e quindi accedere al primo livello del gioco; andate a sinistra e andatevene attraverso l'uscita. Una volta tornati nello stage iniziale troverete tutte le porte aperte! Per finire il gioco alla svelta, aprite dunque tutte le porte fino a trovare quella del dottor Maybe e, se sarete abbastanza veloci, potrete eliminare il vostro nemico (saltandogli in testa ripetutamente) conservando ancora per qualche minuto l'effetto invincibilità.
Per ottenere l'invincibilità durante il combattimento contro le fastidiose creature sottomarine, premete CTRL e RETURN. Per disattivare il cheat mode premete nuovamente RETURN.

JOHN MADDEN FOOTBALL '92 (SEGA MEGADRIVE):
Per accedere direttamente ai Play-Offs finali portatevi nell'opzione Continue Play-Offs e digitate il codice D2G54FVH.

TOKI (AMIGA):
Sulla schermata dei titoli digitate TOKIBUNGLEWASHMER e poi premete un numero a piacere per iniziare a giocare dal livello desiderato.

ROBOCOP 3 (AMIGA):
Come fare per battere facilmente il ninja? Innazitutto, quando vi troverete nella schermata del magazzino insieme al nemico, cambiate il punto di osservazione premendo F1. Quando Otomo salterà verso di voi dategli un pugno in modo da farlo cadere oltre. Quando si rialzerà il ninja farà un salto all'indietro ed estrarrà la sua spada. Giratevi (se ce n'è bisogno) fino a quando Otomo si troverà proprio al centro del vostro visore. Mentre avrà la spada in mano premete ENTER per estrarre la vostra pistola (attenzione: non cercate mai di fare ciò se Otomo non avrà in mano la sciabola, altrimenti vi salterà addosso facendovi perdere la pistola!). Una volta comparsi sul visore i puntatori del mirino, fate fuoco fino ad uccidere il ninja. Dovrete essere particolarmente veloci e colpire, almeno una volta l'avversario prima che abbia la possibilità di saltare.

MOONWALKER (SEGA MEGADRIVE):
Per questo trucco avrete bisogno di due joypad. Premete dunque START per ottenere lo schermo di Start Option. Premete Sù-Sinistra con il primo joypad mentre, in contemporanea, dovrete tenere schiacciati A e START sul secondo joypad. Premete poi START sul primo joypad ed otterrete l'opzione per selezionare il livello da cui iniziare a giocare!

THUNDERHAWK (AMIGA):
Nella missione in Alaska non sparate per primi fino a quando il nemico non farà altrettanto. Evitate tranquillamente fino all'ultimo secondo i depositi nemici armati fino ai denti. Volate oltre a questi e distruggete interamente il convoglio di camion prima che esso abbandoni la vostra area di missione. Distruggete quindi tutti gli altri bersagli, finendo proprio con i depositi succitati. Se sarete fortunati riuscirete a portare a termine la missione, in caso contrario otterrete comunque un caloroso rientro alla base.

SHADOW DANCER (SEGA MEGADRIVE):
Premete A, B, C e START sulla schermata dei titoli per accedere ad un'opzine di selezione dei livelli - facile, vero?

MEGALOMANIA (AMIGA):
Digitate GATAVAXRONT come codice per iniziare a giocare alla quinta epoca e con 195 uomini.

LADY FANTOM (PC ENGINE):
Nella schermata statica d'accesso, digitate Sinistra-2-1-Giù-Sù-1-2-Destra, per passare al visual mode.

MAGICAL CHASE (PC ENGINE):
Attivate la sequenza di movimenti: Sinistra-Giù-Destra-Sù-Select (3 volte)-Sinistra-Destra-1 o la sequenza: Sinistra-Giù-Destra-Sù-Select (3 volte)-Sinistra-Destra-2 per ottenere alcuni cheat mode.

RANMA 1/2 II (PC ENGINE):
Se avrete la pazienza di portare a termine questa chicca, per cultori di Manga ed anime giapponesi, aspettate di raggiungere l'ultima schermata finale (quella simile ai Continue) e digitate: Sù e RUN (insieme) - 1-Giù-Select-2 per una sorpresona!

GOLDEN AXE (Per IBM PC):
Quando appare lo scheletro per la scelta dei giocatori premete il numero corrispondente al livello da cui si vuole partire. Per sicurezza continuate a battere lo stesso numero anche mentre il livello sarà in fase di caricamento.

KING OF THE BEACH (PER IBM PC):
Ecco alcune password per iniziare a giocare dai livelli più avanzati: 1) SIDEOUT, 2) GEKKO, 3) TOPFLITE, 4) SUNDEVIL.

THE SIMPSONS (PER IBM PC):
Durante la presentazione del gioco digitate COWABUNGA-EATMYSHORTS (SENZA SPAZIATURE) ed il gioco partirà normalmente, ma premendo il tasto F si passerà subito ai livelli successivi.

SUPER GHOULS'N'GHOSTS (SUPER FAMICOM):
Per avere la possibilità di scegliere il livello da cui partire, basta selezionare lo schermo delle opzioni, posizionarsi su EXIT e premere i tasti L ed R del secondo joypad. Ora, tenendo premuti i due pulsanti, schiacciate contemporaneamente i tasti START su entrambi i joypad.

SONIC THE HEDGEHOG (SEGA MASTER SYSTEM):
Per accedere al livello segreto, premete Sù-Giù-Destra-Sinistra-1-2.

OUT RUN (SEGA MEGADRIVE):
Per vedere una fine diversa da quella normale digitate ENDING nello schermo degli high score. Questo è un trucco valido solo per chi riuscirà a finire il gioco!

F22 INTERCEPTOR (SEGA MEGADRIVE):
Ecco i codici per i vari livelli: USA-6PGEO2, KOREA-BIOF8P, IRAQ-GTGE8V, USSR-KSQGIV, ACES-

MHO1K1. Attenzione, alcuni O potrebbero essere degli 0 in quanto il fax inviatoci da Mario Gronchi è risultato in parte illeggibile!!!!!

MEGA MAN (GAME BOY):
Ecco le password per accedere ai vari mostri: ELECMAN) A1, B4, C1, D2, D4 - FIREMAN) A2, A3, C1, D2, D3 - ICEMAN) A2, A4, B3, D1, D2 - CUTMAN) A2, A3, C1, D2, D3.

GARGOYLE'S QUEST (GAME BOY):
Esiste una password per iniziare dal livello finale, con il massimo di vite, soldi ed armi: basta digitare NPAN-RRXY. Contenti?!

BURAI FIGHTER (GAME BOY):
Le password: livelli EAGLE - 2) HGKM, 3) CPFG, 4) JJCM, 5) DKLF
Le password: livelli ALBATROSS - 2) HGNC, 3) BMHB, 4) DGBF
Le password: livelli ACE - 2) GBHL, 3) MHCB, 4) CDMN

GODS (IBM PC):
Le password per i livelli del gioco sono: 2) OLT, 3) UME, 4) KDY.

TENNIS (GAME BOY):
Durante il gioco premete START per andare in pausa e poi SELECT per far scorrere le informazioni sul lato destro.

ALLEYWAY (GAME BOY):
Se la pallina rimbalza troppo velocemente, tenete premuto il tasto B mentre spostate la sbarretta!

POPULOUS 2 (AMIGA e ATARI ST):
Quando state utilizzando il fulmine per distruggere qualcosa premete il tasto 1 e poi rilasciate il tasto del mouse. L'effetto fulmine continuerà a funzionare fino a quando non premerete nuovamente il tasto del mouse. Tutto ciò non vi costerà nulla in termini di Mana!

FINAL FIGHT (AMIGA e ATARI ST):
Mettete in pausa il gioco e digitate SHERIFF FATMAN per ottenere vite infinite.
Un altro trucco consiste nel caricare normalmente il gioco, aspettare che compaiano sullo schermo le parole "Not so fast Mike, turn on your TV" e premere immediatamente il tasto HELP. Aspettate un po', fino a quando i programmatori del gioco avranno finito di prendersi in giro e poi potrete iniziare a giocare con entrambi i vostri eroi completamente invincibili.

ROLLING RONNIE (AMIGA e ATARI ST):
Premete F9 durante il gioco per ottenere più denaro!

HUDSON HAWK (AMIGA e ATARI ST):
Digitate SANITYCLAUSISCOMINGTOTOWN (senza alcuna spaziatura) per ottenere vite infinite.

WWF WRESTLEMANIA (AMIGA):
Se non riuscite a battere un avversario, uscite dal ring e raccogliete la sedia di metallo. Picchiate dunque il nemico con quest'oggetto fino a quando non gli avrete pressochè annullato la barra d'energia. Riportatelo poi al centro del ring per vincere lo scontro.

ANOTHER WORLD (AMIGA e ATARI ST):
Visto che siete particolarmente sbadati o disattenti (e non comprate regolarmente VG&CW!!!) ecco, a grande richiesta, ripubblicati tutti i codici di questo mitico game US GOLD.
1) EDJI, 2) HICI, 3) FLLD, 4) EDIL, 5) FADK, 6) CCAL, 7) LIBC, 8) KCIJ, 9) LDCI, 10) ICAH, 11) LDIJ, 12) LALD, 13) KJIA.

ROBOCOD (AMIGA e ATARI ST):
Eccovi una vera e propria compilation di trucchi e dritte varie per questo vulcano di cheat mode prodotto dalla Millenium. Innanzitutto ecco una lista di comodissimi cheat mode attivabili in qualsiasi momento del gioco. Basta, inizialmente, digitare THE LITTLE MERMAID sulla schermata dei titoli (spaziature incluse) e quindi premere i tasti seguenti per ottenere alcuni extra: RETURN (scudi infiniti), F6-F7 (ampiezza minore/maggiore dello schermo), K (suicidio!), P (si ottiene un aeroplanino), F (si ottengono le ali), X (teletrasporta al più vicino piloncino d'uscita), M (seleziona la mappa - da qui, inserendo numeri da 01 a 50 potrete accedere a tutti gli stage, i livelli ed i sottolivelli del gioco).
Per ottenere l'invincibilità dovrete saltare sul primo tetto e collezionare i bonus in quest'ordine: torta, martello, mappamondo, mela, rubinetto. L'effetto invincibilità durerà per dieci minuti o fino a quando non raccoglierete un'altro bonus analogo.
Per aprire tutte le porte dovrete utilizzare sempre lo stesso trucco, appena descritto, e quindi accedere al primo livello del gioco; andate a sinistra e andatevene attraverso l'uscita. Una volta tornati nello stage iniziale troverete tutte le porte aperte! Per finire il gioco alla svelta, aprite dunque tutte le porte fino a trovare quella del dottor Maybe e, se sarete abbastanza veloci, potrete eliminare il vostro nemico (saltandogli in testa ripetutamente) conservando ancora per qualche minuto l'effetto invincibilità.
Per ottenere l'invincibilità durante il combattimento contro le fastidiose creature sottomarine, premete CTRL e RETURN. Per disattivare il cheat mode premete nuovamente RETURN.

JOHN MADDEN FOOTBALL '92 (SEGA MEGADRIVE):
Per accedere direttamente ai Play-Offs finali portatevi nell'opzione Continue Play-Offs e digitate il codice D2G54FVH.

TOKI (AMIGA):
Sulla schermata dei titoli digitate TOKIBUNGLEWASHMER e poi premete un numero a piacere per iniziare a giocare dal livello desiderato.

ROBOCOP 3 (AMIGA):
Come fare per battere facilmente il ninja? Innazitutto, quando vi troverete nella schermata del magazzino insieme al nemico, cambiate il punto di osservazione premendo F1. Quando Otomo salterà verso di voi dategli un pugno in modo da farlo cadere oltre. Quando si rialzerà il ninja farà un salto all'indietro ed estrarrà la sua spada. Giratevi (se ce n'è bisogno) fino a quando Otomo si troverà proprio al centro del vostro visore. Mentre avrà la spada in mano premete ENTER per estrarre la vostra pistola (attenzione: non cercate mai di fare ciò se Otomo non avrà in

mano la sciabola, altrimenti vi salterà addosso facendovi perdere la pistola!). Una volta comparsi sui visore i puntatori del mirino, fate fuoco fino ad uccidere il ninja. Dovrete essere particolarmente veloci e colpire, almeno una volta l'avversario prima che abbia la possibilità di saltare.

MOONWALKER (SEGA MEGADRIVE):
Per questo trucco avrete bisogno di due joypad. Premete dunque START per ottenere lo schermo di Start Option. Premete Sù-Sinistra con il primo joypad mentre, in contemporanea, dovrete tenere schiacciati A e START sul secondo joypad. Premete poi START sul primo joypad ed otterrete l'opzione per selezionare il livello da cui iniziare a giocare!

THUNDERHAWK (AMIGA):
Nella missione in Alaska non sparate per primi fino a quando il nemico non farà altrettanto. Evitate tranquillamente fino all'ultimo secondo i depositi nemici armati fino ai denti. Volate oltre a questi e distruggete interamente il convoglio di camion prima che esso abbandoni la vostra area di missione. Distruggete quindi tutti gli altri bersagli, finendo proprio con i depositi succitati. Se sarete fortunati riuscirete a portare a termine la missione, in caso contrario otterrete comunque un caloroso rientro alla base.

SHADOW DANCER (SEGA MEGADRIVE):
Premete A, B, C e START sulla schermata dei titoli per accedere ad un'opzine di selezione dei livelli - facile, vero?

MEGALOMANIA (AMIGA):
Digitate GATAVAXRONT come codice per iniziare a giocare alla quinta epoca e con 195 uomini.

MONKEY ISLAND 2 (PER IBM PC):
Premendo contemporaneamente ALT-W potrete ottenere degli utili consigli per occupare il tempo aspettando Monkey Island 3 (e, inoltre, terminerete il gioco!).

ALIEN STORM (PER AMIGA):
Durante il gioco premete il tasto D per avanzare di stage ed il tasto F per saltare alla missione successiva.

FORMULA ONE GRAND PRIX (PER AMIGA):
All'ultimo giro andate ai box, bloccate la vettura ed uscite dal game. A questo punto cercate di accelerare lo scorrere del tempo e vi ritroverete primo classificato in ogni gara!!!

RAILROAD TYCOON (PER AMIGA):
Per aumentare il vostro capitale premete contemporaneamente SHIFT ed $ (il simbolo del dollaro)!

THE GODFATHER (PER AMIGA):
Mettete il gioco in pausa e digitate PIZZA HUT (spaziatura compresa) per attivare il cheat mode.

LEANDER (PER AMIGA):
Inserite il codice livello come LTUS, uscite dalla schermata delle opzioni e poi ridigitate la stessa password per guadagnare vite infinite.

WWF WRESTLEMANIA (PER AMIGA):
Prima di iniziare i combattimenti "waggle" (quando i due avversari si afferrano e si scuotono cioè) mettete il gioco in pausa, inserite il mouse nella porta occupata dal joystick, togliete la pausa e muovete il topolino velocemente da sinistra a destra (lateralmente perciò). In questo modo guadagnerete una capacità di movimento superiore a quella degli avversari. Quando il vostro personaggio avrà vinto la mossa, mettete il gioco in pausa e reinserite il joystick nella sua porta. Ripetete questo procedimento ogniqualvolta verrete agganciati dall'avversario.

BIRDS OF PREY (PER AMIGA):
All'inizio del game, quando registrerete un nuovo pilota, decidete da quale parte stare ed assicuratevi di partire dalla fazione OPPOSITE (avversaria, cioè). Non avrà poi molta importanza quale missione sceglierete, anche se varrà la pena di scegliere quelle Border/Sea Patrol dove moltissimi aerei arriveranno a bombardare le vostre postazioni a terra. Scegliete qualsiasi aereo (i migliori sono forse il General Dynamics F-111 ed il Sukhoi Su24 Fencer) e riempitelo al massimo di bombe e ordigni per attacco al suolo. Uscite dall'hangar e procedete, senza alzarvi in volo, a distruggere la vostra stessa base (utilizzando le cannoniere di bordo). Spostatevi perciò al suolo distruggendo, in qualsiasi ordine preferite, la torre di controllo, l'installazione radar, i ripari per i velivoli, gli hangar e qualsiasi altra cosa vi capiti a tiro. Assicuratevi di colpire i bersagli rimanendo lontani almeno un mezzo miglio, altrimenti il raggio dell'esplosione distruggerà anche il vostro aereo. Fate attenzione anche ad uscire completamente dall'hangar, prima di iniziare a sparare, altrimenti le porte vi si chiuderanno in faccia, bloccando il velivolo. Una volta distrutto tutto, decollate (bombardando anche la pista durante questa fase) e continuate a colpire qualsiasi bersaglio amico che vedrete sul terreno.
A questo punto verrete condannati come traditori ed assegnati ad una nuova base appartenente all'esercito/fazione con cui avreste effettivamente voluto combattere! Dirigetevi allora verso questa nuova base quando munizioni e carburante inizieranno a scarseggiare. Potrete quindi continuare la guerra con il grosso vantaggio di aver già danneggiato completamente la base avversaria, accorciando così i tempi richiesti dall'intera campagna (lo scontro globale si ridurrà a circa un quinto dell'effettiva durata). Durante gli scontri potrete anche atterrare in qualsiasi base nemica, senza essere colpiti, e divertirvi a sgominare qualsiasi tipo di resistenza e a distruggere ogni bersaglio! Fate attenzione tuttavia ai velivoli nemici in fase di atterraggio/decollo: non state giocando ad F-19!!!!

DEUTEROS (PER AMIGA):
Se volete merci infinite portatevi nella schermata delle riserve sulla superficie del pianeta (Surface Stores) e premete Shift e C per far colorare di verde il video. Premete nuovamente Shift e C ed otterrete un ammontare illimitato di beni di consumo!

FINAL BLOW (PER AMIGA):
Premete sei volte il tasto F10 per rendere la difesa di ogni vostro avversario sempre ripetitiva.

SETTORE DD

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

KNIGHTS OF THE SKY (PER AMIGA):
Se il vostro aereo è gravemente danneggiato, evitate ulteriori combattimenti ed atterrate in un campo. Procedete, sul terreno, verso la più vicina base alleata, mantenendo sempre acceso il motore. Il vostro biplano verrà così riparato e riarmato, i proiettili degli avversari non vi colpiranno più e gli aerei ostili attraverseranno sempre la vostra linea di tiro, rendendovi facilissimo il compito di abbatterli.

SPACE ACE 2 (PER AMIGA):
Digitate HURRYDEXTER0 (si tratta di uno zero in fondo!) e premete Return. Se volete assicurarvi che questo truccone funzioni, digitatelo per due volte!

MAGIC POCKETS (PER AMIGA e ATARI ST):
Quando perdete tutte le vite ed il vostro personaggio muore, continuate a tener premuto il tasto di fuoco del joystick per ricominciare a giocare da capo, ma con il vostro precedente punteggio inalterato. Continuando ad applicare questo cheat mode potrete facilmente raggiungere i 100.000 punti e diventare super-powered.

ALIEN BREED (PER AMIGA):
Posizionatevi sull'ascensore del primo piano, da qui dirigetevi al terminale del computer subito sotto e digitate uno di questi codici per ottenere gustosissimi risultati. 1) PUFFNUTS MODE, 2) ALIENS ARE FAGGOTS, 3) ALIENS SUPPORT MAN UNITED, 4) BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS.

ROBOCOD (PER AMIGA e ATARI ST):
Durante il gioco premete Control e poi Return. Lo sprite di James Pond lampeggerà e voi otterrete vite infinite, facendo anche suonare più velocemente la musichetta di sottofondo.

DOUBLE DRAGON III (PER AMIGA):
Durante il gioco mettete in pausa e premete il tasto F9. Ricominciando a giocare otterrete una gustosissima (ed utilissima) sorpresa!

ULTIMA UNDERWORLD (PER IBM PC):
Ecco tutto quanto vi serve per riuscire a terminare il gioco.

1) STANDARD OF HONOR: prendetela dal capo dei cavalieri al quarto livello.
2) SWORD OF JUSTICE: la prima metà si trova al livello tre, sotto al laghetto nell'angolo a Sud-Est; dovrete prosciugare i laghetto tirando la leva dietro alla porta segreta coperta di rampicanti.
La seconda metà è al quinto livello, vicino alle tombe. Dopo averle prese entrambe, portatele da Shak (il nano fabbro) al secondo livello ed egli le aggiusterà unendole.
3) SHIELD OF VALOR: si trova al livello sei, sconfiggete il Golem ad Ovest (a Sud dell'altare - ANKH) ed egli vi darà quest'oggetto.
4) TAPER OF SACRIFICE: Trovate Zak nell'area centrale e commerciate con lui per ottenere il Taper in questione.
5) WINE OF COMPASSION: andate a Nord e Ovest nella Meeting Hall. Nella stanza ad Est prendete il Wine sotto il pavimento a Sud-Est.
6) BOOK OF HONESTY: si trova a Sud della Meeting Hall. Se guardate sulla mappa, vedrete che la stanza a Sud-Ovest di quella che contiene il Wine Of Compassion, ha la forma di una clessidra. Poco più a Sud vi è una stanza a forma di chiave, subito sopra alla lava: qui ci troverete il Book Of Honesty.
7) RING OF SPIRITUALITY: Andate nella stanza a Nord-Est con le quattro leve (quinto livello) e tiratele in quest'ordine: Nord-Ovest, Sud-Est, Nord-Est, Sud-Ovest (attenzione: evitate di passare al centro della stanza, altrimenti l'anello non apparirà).
8) CUP OF WONDER: andate al terzo livello a Nord-Est, su una piccola isoletta tra le acque; suonate il flauto (354-237-875) e la coppa (Cup) cadrà nelle vostre mani! Se non sapete l'esatta locazione, andate ad un altare (ANKH) ed utilizzate la Mantra "INSAHN". In questo modo otterrete le indicazioni per localizzare la Cup Of Wonder.
9) KEY OF COURAGE: andate ad un altare (ANKH) e utilizzate la Mantra "FANLO". Tutto qui!
10) KEY OF LOVE: da un nano al livello 7 potrete ottenere un'immagine di Tom. Portate quest'oggetto alla vecchia signora (Judy - al livello cinque) ed ella vi darà la Key Of Love.
11) KEY OF TRUTH: andate al livello sette e prendete la chiave per entrare nella stanza dove si trova un guerriero imprigionato. Oltrepassate la porta e continuate a scendere fino al secondo o al terzo livello fino ad incontrare una zona con due costruzioni. Dentro a queste ultime si trova un Golem e la Key Of Truth.
12) GARAMON'S BONES: al livello 8, nella zona a Sud-Ovest troverete alcune ossa vicino ad un paio di rune e ad un golem di pietra. Portate le ossa al livello cinque e mettetele nella tomba di Garamon e potrete conversare con quest'ultimo.

MANTRA

1) FANLO - Key Of Courage
2) INSAHN - Locazione della Cup
3) UN - Baratti migliori
4) LAHN - Identificazione
5) HUM - Baratti migliori
6) RA - Attacchi più efficaci
7) SUMM RA - Attacchi migliori
8) LU - Vista migliore
9) LON - Maggior abilità per riparare gli oggetti
10) AMO - Spada
11) OM CAH - Abilità pratiche
12) MU AHM - Abilità magiche
13) AAM - Scassinare
14) KOH - Mazza
15) MUL - Stealth
16) FAL - Nimbleness & Tumbling
17) SOL - Potere magico
18) ANRA - Difesa
19) ORA - Miglior combattimento a mani nude
20) ROMM - Disarma le trappole
21) ONO - Nuotare
22) IMU - Mana
23) FAHM - Precisione nel tiro con l'arco, con la fionda e con la balestra
24) SAHF - Tracking

PSYBORG (Per tutte le versioni):

Ecco tutte le password, grazie alla sapiente e paziente opera del nostro Mirko Cavalloni (Vai pennellone!!!).
ZARGON: 4640, 4412, 2436, 8883, 5564, 1902.
TERMINUS: 0722, 4464, 9802, 9972, 2937, 5805.

ANACREON: 1610, 1510, 1704.
CRYPTON: 7564, 5027, 5269, 7235, 4794.
KALGAN: 0413, 9411, 6855, 9591, 4269.
TRANTOR: 6619, 7627, 6765, 0218, 9336, 3704, 4970.
SOL: 3610, 2349, 3482, 2613, 7292, 2022, 4425.

TITUS THE FOX (Per Amiga):
Ecco tutti i codici!!!
1) 2625, 2) 8455, 3) 2974, 4) 4916, 5) 1933, 6) 0738, 7) 2237, 8) 5648, 9) 6390, 10) 8612, 11) 4187, 12) 1350, 13) 9813, 14) 5052, 15) 2045.

ANOTHER WORLD (PER IBM PC):
Ecco tutti i codici:
1) HTDC, 2) CLLD, 3) XDDJ, 4) FXLC, 5) KRFK, 6) KLFB, 7) BRTD, 8) BFLX, 9) TFBB, 10) TXHF, 11) CHJC, 12) LFCK.

NARIAGARI TRENDY (PC ENGINE):
Nella schermata in cui selezionare i quattro numeri, scegliete 0000 (quattro zeri), poi passate a selezionare i personaggi. Con il n.1 scegliete il personaggio in basso (seconda fila) a destra. Sorpresa! I personaggi scompaiono! Altra sorpresa: ecco tutte le schermate finali! Vi basta?!

LORD OF THE RISING SUN (PC ENGINE):
Destra-2-RUN per entrare nella Sound Room.

PARODIUS 8 M (PC ENGINE):
Scegliete il modo "1 player"; all'inizio del gioco effettuate la sequenza SU-SINISTRA-2 per tre volte. L'angolo in basso a sinistra dovrebbe lampeggiare, donandovi 29 vite.
Un altro cheat? Scegliete sempre la partita ad un giocatore e nella schermata dei titoli effettuate la sequenza SU-1 per 10 volte. Otterrete ben 9 crediti. Se poi non siete ancora soddisfatti, durante il gioco abbiate l'arguzia di premere: SU-SU-GIU-GIU-SINISTRA-DESTRA-SINISTRA-DESTRA-2-1 per partorire tre bei pargoletti ed una sfera azzurra, molto più utili di quanto si pensi!

NINJA KENRYDEN (PC ENGINE):
Perse tre vite appare la schermata del Game Over in cui è possibile selezionare se continuare o terminare il gioco. Se scegliete di continuare battete: SU-1-2-RUN e vi ritroverete con 99 magie a disposizione.

WOLFCHILD (AMIGA):
Nella schermata dei titoli digitate THE PERFECT KISS per ottenere energia illimitata per tutte le armi supplementari da raccogliere durante il gioco. Altrimenti, digitando SOULPSYCHEDELICIDE potrete ottenere Extend infiniti. Se non vi basta ancora provate la parola ITS NOT ALL WALKING durante il gioco questa volta per attivare un sistema di superamento di schermo molto simile a quello di Rick Dangerous: vale a dire che potrete saltare i livelli già completati nelle partite successive. Ricordatevi comunque che questi tre cheat mode funzionano da soli e non sono cumulabili durante una stessa partita.

LAST NINJA 3 (TUTTE LE VERSIONI):
Ecco i codici: 1) SUSS, 2) IMED, 3) URTI, 4) BASD, 5) NOUS, 6) RERO.

RUBICON (AMIGA):
Premete la barra spazio per mettere il gioco in pausa. Digitate THE REAPER per ottenere vite infinite. Inoltre utilizzando i tasti funzione da F1 a F7 potrete selezionare tutti i tipi di armi, mentre con F10 le ricaricherete automaticamente. Se poi rimetterete in pausa il gioco, con il tasto L potrete avanzare di livello!

POPULOUS II (AMIGA):
Ecco un consiglio prezioso; se le cose si mettono male per voi durante una partita, richiamate la schermata delle Game Options e selezionate il comando Computer VS Computer. Il vostro Amiga rimetterà le cose a posto, meglio di quanto avete fatto voi, e quando sarete soddisfatti delle "riparazioni" ai danni causati dalla vostra incapacità, reimpostate il comando Human VS Computer dallo schermo delle Game Options. Se poi volete proprio barare di brutto, all'inizio del gioco digitate il codice ADKIUCMCZNDIFINL per ottenere il massimo livello di esperienza come divinità in tutte le sei aree.

FANTASY WORLD DIZZY (AMIGA):
Digitate IMMORTAL nella classifica dei punteggi per ottenere un Dizzy invincibile.

DARK MAN (AMIGA):
Per ottenere energia infinita digitate MEACULTA in ogni momento durante il gioco.

CARDIAXX (AMIGA):
Mettete il gioco in pausa e digitate RACHEL, tenete premuto il tasto SHIFT e premete G per congelare il limite di tempo.
Per ottenere energia infinita mettete il gioco in pausa e digitate CAROLILY.

LEANDER (AMIGA):
Dopo aver inserito il codice di accesso ai vari livelli del gioco, digitate LTUS. In questo modo inizierete a giocare con vite infinite e, premendo i tasti funzione, potrete selezionare tutte le armi a vostra disposizione.

ACTION FIGHTER (SEGA MEGADRIVE):
Inserite il codice DOKI-PEN (trattino incluso) nella schermata delle password per ottenere tutte le armi segrete.

DYNAMITE DUKE (SEGA MEGADRIVE):
Premete il tasto C per dieci volte prima di premere il tasto START. Otterrete uno speciale schermo di opzioni per riconfigurare il gioco a vostro piacimento.

MIKE DIKTA POWER FOOTBALL (SEGA MEGADRIVE):
Selezionate l'opzione RESUME PLAYOFFS dalla schermata iniziale ed inserite il codice QzH5EG. Arriverete subito alle finali: contenti!

PHELIOS (SEGA MEGADRIVE):
Volete un po' di Continue extra? Quando apparirà il messaggio del capitolo uno con scritto "Credit 3" nell'angoletto in basso, premete i tasti C, A, B, A, C, A, B, A per aumentare i credits a 9!

GAIN GROUND (SEGA MEGADRIVE):
Andate nella schermata delle opzioni, all'inizio del

SETTORE EE

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE
CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

SETTORE FF

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

gioco, premete A, C, B e C nuvamente per rivelare un livello segreto di opzioni. Buon divertimento!!!!!

ALTERED BEAST (SEGA MEGADRIVE):
Portatevi nello schermo dei titoli, premete in GIU' verso sinistra, A, B, C e START in modo da selezionare il particolare personaggio da utilizzare. Se volete i Continue infiniti aspettate fino a quando non ritornerete nella schermata dei titoli (dopo esser morti) e premete il tasto START ed il tasto A per continuare a giocare dal punto in cui avrete perso tutte le vite.

NAVY SEALS (AMIGA):
Digitate PSBOYS sullo schermo dei titoli per ricevere crediti infiniti.

PEGASUS (AMIGA):
Ecco un po' di codici: SCREECH, DRAGONFLY, BEEBOP, CELESTIAL.

PIT FIGHTER (AMIGA):
Digitate LOBSTER durante il gioco per attivare il cheat mode. Utilizzando i tasti del tastierino numerico potrete superare i vari livelli del gioco. Inoltre provate questi tasti per ottenere gradite sorprese: L, G, C.

RODLAND (ATARI ST):
Mettete in pausa il gioco e premete il tasto HELP per cinque volte. Ricominciate a giocare e scoprirete di aver ottenuto vite infinite anche se labarra dell'energia continuerà a scendere ad ogni colpo subito. Premendo poi la barra spazio verrete magicamente trasportati al livello successivo.

RUBICON (ATARI ST):
Mettete il gioco in pausa e digitate SADNESS IS YOUR WEAKNESS (senza le spaziature, mi raccomando!) per ottenere vite infinite.

ROBOCOD (ATARI ST):
Per ottenere un bello scudo che vi durerà circa dieci minuti andate a destra, dal punto di inizio, e allungatevi in sù fino a localizzare cinque oggetti su una piattaforma. Si dovrebbe trattare di una torta, un martello, un mappamondo, un'ancora ed un rubinetto. Prendeteli esattemente in quest'ordine per ottenere lo scudo (le iniziali dei nomi inglesi di tali oggetti formano la parola CHEAT - Cake, Hammer, Earth, Anchor e Tap). Ci sono un'altro paio di sequenze simili di oggetti che rispondono alle parole LIVES ed ENERGY. Scopritele da soli!!!

SEA ROGUE (IBM PC):

1) All'inizio del gioco fate subito una grossa scorta di carburante al porto di Miami. Negli altri porti è raramente disponibile quest'opzione!
2) Visitate subito le cittadine portuali dove si trovano i Research Center ed arruolate un ricercatore (ricordatevi poi di visitarlo ogni quattro mesi per ottenere preziose informazioni). 3) Nelle taverne di ogni porto parlate sempre ai "Patrons" e al Barman e acquistate tutte le mappe che vi saranno offerte. Una su cinque è fasulla, ma con le altre potrete senza dubbio recuperare il tempo ed il denaro speso per le ricerche.
4) Consultate attentamente il manuale in modo da evitare acquisti di alta tecnologia inutile per il vascello da ricerca iniziale (certe attrezzature funzionano solo su modelli più evoluti o sul Sea Rogue).
5) Non esplorate MAI a caso i fondali, in modo da non perdere tempo e denaro inutilmente!
6) Una volta ottenuta l'immagine sonar del relitto, equipaggiate tre sommozzatori con i detector ed uno con lo Speargun (il fucile per gli squali) e limitatevi a piantare bandierine nei quadratini dove si rivelano ammassi ferrosi o metallici. Alla seconda immersione (possibile solo se avrete selezionato il sistema Painstaking-Archeological) scavate sotto le bandierine e recuperate i tesori.
7) Non impostate MAI l'opzione AUTO per raccogliere automaticamente i tesori di un relitto (potrete così evitare di raccogliere mine- BOOOMMM!! - detriti inutili o forzieri vuoti.
8) Non trasportate mai più di un tesoro appartenente a differenti relitti. Al termine di ogni esplorazione tornate subito in porto e vendete o depositate tutto in banca. In caso contrario rischierete di perdere parte del vostro cargo.
9) Dopo il terzo o quarto relitto (sempreché le vostre finanze ve lo permettano) acquistate una Cargo Bay Extension per poter immagazzinare più tesori sulla vostra nave.
10) Pagate sempre regolarente l'equipaggio!
11) Ricordatevi di effettuare la valutazione dei tesori raccolti prima di venderli.
12) Evitate di raccogliere i cannoni solo se avrete trovato anche dei forzieri di monete: occupano spazio e la data di fabbricazione è la stessa stampata sul denaro.
13) NON date MAI retta al vostro comandante in seconda quando si tratterà di identificare un relitto. Sarà meglio raccogliere indizi e qui procedere all'identificazione manuale con il libretto di istruzioni alla mano.
14) Per identificare correttamente un relitto sono necessarie le seguenti informazioni: a) Nome della nave (lo si ottiene, a pezzetti, esaminando la campana presente su ogni vascello), b) data di coniazione delle monete (se presenti) o di costruzione dei cannoni, c) locazione del ritrovamento (l'area cioè in cui ci si trova - lo potrete sapere osservando semplicemente la cartina geografica).
15) Le prime quattro navi che potrete esplorare alle ccordinate fornite inizialmente dal gioco sono: Patache, Urca De Lima, Hampton Court e Nuestra Senora de Carmen Y San Antonio.
Ecco una lista di locazioni con i relativi nomi dei vascelli:
1) W 78-56-25-53 / El Santiago El Grande.
2) W 75-11-19-23 / Genovesa
3) W 73-40-11-49 / San Ignacio
Ed ora una chicca, golosissima, per tutti coloro che vogliono quadruplicare il proprio conto in banca al primo ritrovamento. Anche se vi costerà qualche milioncino di benzina in più, andate subito ad esplorare il vascello de La Cinque Chagas che si trova alle coordinate: W 21-36-38-12: è una vera miniera d'oro!!!!! (sotto un forziere c'è una mina, occhio!!!).

AFTER BURNER (SEGA MEGADRIVE):
Quando apparirà lo schermo del Game Over eseguite con il joypad questa sequenza: sinistra-sinistra-sinistra-B-B-B-C-C. Premete poi Start ed iniziate a giocare con una bella sorpresa!

ROAD RASH (SEGA MEGADRIVE):

Ecco un po' di password per questo giocone Electronic Arts: Level 2) 10000 01CM0 - 01435 243DE, Level 3) 00000 01VE0 - 00885 3FSLQ, Level 4) 00000 02TT1 - 10A2J 45T0T.

BATTLE ISLE (PER TUTTE LE VERSIONI):
Ecco tutti i codici.
1) One Player: COURA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFHT, VESUV, MAGIC, SPACE, VALEY, TESTY, TERRA, SLAVE, NEVER, RIVER.
2) Two Player: GHOST, MARSS, EAGLE, METAN, PHOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONNN, VESTA, OXXID, DEMON, GRANT.

HEIMDALL (AMIGA):
Volete un sacco di soldi? Andate nell'isola dove il soldato chiede una moneta d'argento per l'ingresso. Pagatela e quindi localizzate il negozio. Date ad Heimdall tutto l'oro e l'Adamantite Axe. Vendete l'ascia e confermate la vendita. Premete quindi il comando Sell nuovamente. Come per magia l'ascia verrà rivenduta nuovamente al commerciante. Continuate allora a vendere fino a che il negozio non sarà pieno e voi non riotterrete l'ascia originaria. Dovreste aver accumulato la bellezza di 5000 monete d'oro: contenti?!

HUNTER (AMIGA - ATARI ST):
State cercando il bunker del generale? Provate queste coordinate: X=134, Y=237.

CASTLEVANIA 2 (GAMEBOY):
Ecco le password per tutti i livelli! H=Cuore, B=Vuoto, C=Candela, S=Sfera.
1) SOUND TEST: H-H-H-H
2) CRYSTAL CASTLE: B-C-H-H
3) ROCK CASTLE: C-H-H-S
4) PLANT CASTLE: C-H-S-S
5) CLOUD CASTLE: H-H-S-B
6) DRACULA CASTLE 1: H-S-C-B
7) DRACULA CASTLE 2: H-C-S-S

ROBOCOP 3 (AMIGA):
Per rendere invincibile Kevlar Copper tenete premuto il tasto SHIFT di destra e digitate THE DIDY MEN (spaziature comprese) all'inizio della sezione. Tenete presente che dovrete ribattere lo stesso cheat all'inizio di ogni sezione.

THE FAERY TALE ADVENTURE (SEGA MEGADRIVE):
Provate ad inserire la sequente password per ottenere un simpaticissima sorpresa:
7R2KUL6RSZXSK6NHGSDCB720663RI2HO785P.

THE GODFATHER (AMIGA):
Iniziate a giocare normalmente e poi mettete in pausa il gioco. Digitate PIZZA HUT e ricominciate a giocare, togliendo la pausa. Diventerete completamente invincibili!

PIT FIGHTER (AMIGA):
Iniziate a giocare normalmente e, tenendo premuto SHIFT, digitate LOBSTERS. Utilizzate quindi le seguenti lettere per ottenere alcuni cheat mode: da 1 a 0, C e L.

TITUS THE FOX (TUTTE LE VERSIONI):
Ecco i codici di tutti i livelli!
1) 2625, 2) 8455, 3) 2974, 4) 4916, 5) 1933, 6) 0738, 7) 2237, 8) 5648, 9) 6390, 10) 8612, 11) 4187, 12) 1350, 13) 9813, 14) 5052, 15) 3360, 16) 2045.

POPULOUS II (AMIGA):
All'inizio di ogni livello digitate la seguente password: ADKITAKDVGZLRGWZ per diventare fortissimi!

FORMULA ONE GRAND PRIX (AMIGA):
Se non riuscite a qualificarvi in Pole Position, andate ai box, uscite dal gioco e selezionate l'opzione per accelerare il tempo. Potrete terminare i giri di qualificazione in prima fila!

ELF (AMIGA):
Basta digitare CHOROPPO durante una partita, per ottenere energia infinita.

LOTUS TURBO CHALLENGE II (TUTTE LE VERSIONI):
Le Password: 2) TWILIGHT, 3) PEA SOUP, 4) THE SKIDS, 5) PEACHES, 6) LIVERPOOL, 7) BAGLEY, 8) E BOW. Se poi inserite le password TURPENTINE o DEESIDE otterrete, rispettivamente, tempo illimitato e meno ostacoli sulla pista. Con la password DUX, infine, di dovrebbe attivare uno strano sottogioco simile a Space Invaders.

WARM UP (Per Amiga):
Nella versione Amiga di questo gioco esiste un metodo per finire in minor tempo le gare. Basta superare per molte volte (tornando anche indietro) la linea di arrivo (tante volte quanti sono i giri rimasti da fare). Se a volte non ci si riesce non scoraggiatevi e ritentate: con questo trucco riuscirete a fare il miglior tempo e finire "brevemente" il gioco. Per ulteriori informazioni telefonate al 0583/936746 o al 0583/935417.

NINJA GAIDEN (Per Amiga):
Ecco un po' di codici: 2)NINJA, 3) GIDEN, 4) DRGON, 5) SWORD , 6) PUTTER. Per raggiungere il Master Level utilizzate invece questi codici: 2) PKDKE, 3) SAQAQ, 4)HKJKK, 5) HKMKH, 6) FKPKD, 7) PUTT, 8) FLDKG.

PIPEMANIA (Per tutte le versioni):
Le passowrd sono: BALL, BLOB, WILD, DOCK, GRIP, TICK, OOZE. Provate poi riempire di tubi tutto lo schermo per ottenere un mega-bonus.

SKIDZ (Per Atari ST):
Durante il gioco premete ALTernate e C per ottenere energia infinita, nonchè ALTernate ed M per passare di livello.

SPIDER MAN (Per Sega Megadrive):
Per combattere contro Venom al primo livello, selezionate "Nightmare" e passate oltre alle casse, subito dopo aver attaccato la pastore tedesco. Procedete verso destra per incontrare Venom vicino al carrello elevatore.

ELF (Per Atari ST):
Digitate CHOROPOO durante il gioco per ottenere 99 unità con cui divertirsi poi in ogni negozio.

HUNTER (Per tutte le versioni):
Ecco le coordinate di alcuni oggetti indispensabili. Security Pass (90-153), Master Key (164-169), Old Man (181-197), Second Man (99-61), Third Man

SETTORE HH

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

(195-119), Professor (49-115), Prisoner (135-239), Injured man (10-36), Antibiotics e Saw (151-121), Monk (85-174), Scroll (91-173), Disk (100-225), Computer (244-199), Bunker del Generale (135-239), Red Uniform da ufficiale (190-65).

FANTASIA (Per Sega Megadrive):
Per ottenere vite infinite dovrete possedere anche il gioco Thunderforce II. Mettete quindi questa cartuccia nel Megadrive e portatevi nello schermo di opzioni; selezionate il livello 5 della missione di training con cinque uomini. Estraete quindi la cartuccia (a vostro rischio e pericolo!) senza spegnere la console e inserite quella di Fantasia. Premete Reset e potrete iniziare a giocare con le vite infinite.

MEGALOMANIA (Per tutte le versioni):
Ecco le password. 1) UWIANCYIWMD, 2) CKPCHDQGIHJ, 3) BOYBZGHWSHT, 4) FWBDXZCDXBR, 5) BYPCHZNYUHN, 6) PDSDFOIAXHL, 7) YLHBDNKDIBB, 8) SMQCTGFDOTL, 9) SUDCNQTMAMB, 10) RGFDHVVYKGF.

GRADIUS III (Per Super Famicom):
Per aumentare il vostro numero di vite tenete premuto il joypad verso "sinistra" e contemporaneamente schiacciate tre volte il tasto A. Premete quindi Start e voilà, avrete quaranta vite a disposizione! Se poi volete tutte le armi a disposizione, mettete il gioco in pausa ed attivate questa sequenza: "Sù", "Sù", "Giù", "Giù", L, R, L, R, B, A. Togliete la pausa e... sorpresa!!!!

LEMMINGS (Per Atari ST):
Provate come password il codice FQUIGGLY per attivare i cheat mode.

PEGASUS (Per tutte le versioni):
I codici per i vari livelli sono: SCREECH, DRAGONFLY, BEEPOB, CELESTIAL.

SUPER MARIO WORLD (Per Super Famicom):
Per schizzar via dal livello in cui vi trovate (se state per morire o se avete già fatto scorta di bonus ed accessori vari) mettete il gioco in pausa e premete Select. Vi ritroverete nello schermo della mappa. Per cambiare opzione con quella che avete nel quadrettino in alto premete select durante il gioco.

DAYLIGHT ROBBERY (Per tutte le versioni):
I codici dei sei livelli di gioco sono: FIRST, DRILLS, ZOOOOO, BUSHES, MAYHEM e XAMPLE.

BOMBUZAL (Per Super Famicom):
Ecco un po' di codici per i vari livelli. BOMB, TEST, SOAP, RACE, ROSS, FAIR, QUIZ, REED, RATT, RAFT, OVEN, NEWS, LISA, MULE, MUFF, UIME, DAVE, DOLL, DISK, GATE, IRON, GAME, PASS, WORD, LEAD, CUFF, EPIC, DATE, WEED, TIME, PAIL, SHIP, RING, SHOP, SIZE, TALK, GIRL, ZOOM, ZONE, ZINC, GOLD, ZERO, YOLK, YEEL, OPAL, YARD, WOOL, WINE, SONG, WINO, WEST, WAVE, FIRE, WASP, VISA, VEST, LAMP, UNIT, TYRE, TYPE, TREE, TWIN, TUSK, TUNE, TONY, SWAN, STAR, SOLO, LOVE, SOUP, ROSE, ROOF, BIRD, ROOT, REST, READ, TAPE, RAIN, NOTE, NEST, VASE, NAME, NAIL, MIND, PILL, MAIL, LILY, LENS, SPOT, LARK, KNOB, KNEE, PALM, KING, KIND, KILT, LOCK, JUNE, JEAN, JAZZ.

VIKING CHILD (Per Amiga):
I codici del gioco sono: IMAGITEC, JOJOSM, GUSTAVUS e NINJADL.

BSS JAYNE SEYMOUR (Per tutte le versioni):
I codici sono: 2) Slumber, 3) Interest, 4) Bulkhead, 5) Showroom, 6) Mushbash.

ALIEN STORM (Per Sega Megadrive):
Impostate l'opzione per due giocatori e schiacciate i tasti A, B e C sul secondo joypad. Ora possiederete ben 777 punti di energia!

SUPERCARS 2 (Per Amiga e Atari ST):
Per vincere tutte le gare dovrete sostituire a i nomi del primo e del secondo giocatore, rispettivamente le parole Wonderland e The Seer.

GODS (Per Amiga):
Digitate la password SORCERY per ottenere energia infinita!

ACTRAISER (Per Super Famicom):
Finito il gioco, premete Reset per far apparire il menu Special sotto New Game. Con questo potrete giocare tutte le fasi arcade di seguito.

THE KILLING CLOUD (Per Amiga):
Inserite al posto delle normali password il codice TKILLING per iniziare a giocare con 28 reti e altrettanti PUPS.

THUNDERFORCE III (Per Sega Megadrive):
Volete tutte le armi e subito? Mettete in pausa il game e premete in "giù" e poi il pulsante di fuoco, fino a che nel vostro display non appariranno tutte le armi!

SWITCHBLADE 2 (Per Amiga):
Quando appare lo schermo dei titoli digitate LEVEL e poi il numero dello stage da cui vorrete iniziare a giocare. Se poi volete attivare un sottogioco digitate invece CHROME.

FINAL FIGHT (Per Super Famicom):
Per ottenere lo schermo delle opzioni segrete , durante lo schermo di presentazione tenete premuto il tasto L e schiacciate START.

4-D SPORTS BOXING (Per Amiga):
Enfatizzate al massimo il vostro Strenght Meter. Quando state combattendo sul ring tenete costantemente premuto il tasto di fuoco ed avanzate senza sosta verso l'avversario. In questo modo potrete facilmente vincere, senza impazzire per trovare o sviluppare qualsiasi altra tattica.

XENON II (Per Amiga):
Durante il gioco mettete in pausa e digitate RUSSIAN AIR. Togliete la pausa e, come per magia, potrete utilizzare il tasto N per passare al successivo livello.

DEVIL CRASH (Per PC Engine):
Per ottenere palline infinite impostate questa password ABCDEFGHIN. Se invece volete vedere subito la fine del gioco usate BDQTGUVIIP e lanciate la sferetta.

PGA TOUR GOLF (Per tutte le versioni):
Se volete sfiancare un po' l'avversario computerizzato e batterlo alla grande, iniziate un torneo e prima di colpire la palla sul primo percorso richiamate la schermata delle statistiche. Esaminatele a fondo e poi ricominciate a giocare normalmente. Fate questo all'inizio di ogni percorso e vi accorgerete che il vostro sfidante non sarà più bravo come prima!!!

La soluzione di Chrono Quest (EXPLORA 1).

Vostro padre è stato assassinato dal suo perfido maggiordomo che è poi scappato nel tempo utilizzando la macchina che il povero papà ha costruito.
La polizia vi ritiene responsabili dell'assassinio; il vostro compito sarà di accalappiare il maggiordomo fuggitivo e affidarlo alla giustizia.
L'inseguimento spazio-temporale inizia dal castello.
-CASTELLO
Nell'anticamera guardate dentro il vaso e prendete la scheda magnetica (PUNCH CARD) che trovate all'interno. Questa scheda vi porterà nella preistoria.
Salite al piano superiore. Guardate all'interno sotto il tappeto e troverete un'altra scheda per viaggiare in India.
Sul basamento della statua c'è una chiave che dovrete usare per aprire quel piccolo mobile stile inglese. Prendete i guanti contenuti nel mobile.
Ora dirigetevi verso la camera 2 che è a NE, prendete i guanti contenuti nel mobile.
Sotto il letto c'è nascosto un uncino con una corda che voi metterete nel vostro inventario. Sotto i cuscini appoggiati sul letto troverete la scheda che vi potrà far visitare l'era egizia.
Aprendo il comodino scoprirete un foglietto di carta che riporta alcune serie di cifre (UNA COMBINAZIONE?).
Seguendo la direzione Ovest arriverete nelle sala da pranzo e proseguendo a Nord entrerete nella cucina.
Appropiatevi della bottiglia (il vino potete anche berlo tanto non serve!) e individuate la cassaforte che è nascosta in basso a sinistra.
Usate il foglio di carta per aprire la cassaforte e da questa prendete l'accendino.
Ritornate, passando per la sala da pranzo, al punto di partenza di fronte alla rampa di scale.
Se siete buoni osservatori avrete notato che alla scala manca un pomolo del corrimano. Andate ad Est e raggiungete lo studio. Qui troverete sulla libreria il pomolo mancante, prendetelo, ritornate ad Ovest e risistemate il pomolo sul corrimano.
Ora andate a NE e vi ritroverete al buio.
Non fate passi falsi.
Usate l'accendino e sfruttando la fioca luce emessa salite le scale, in cima alle scale proseguite per Est e raggiungerete una piccola cappella. Sull'armadio troverete delle candele che accenderete immediatamente e altrettanto rapidamente spegnerete l'accendino. Aprite il libro delle preghiere e recuperate l'ultima scheda che vi permetterà di visitare la misteriosa terra dei Maya.
Ritornate sui vostri passi e scendete le scale fino ad arrivare alla cantina-laboratorio di vostro padre.
Nel cassetto della scrivania ci sono dei fusibili che dovrete prendere. Guardando lo specchio scoprirete un interrutore nascosto.
Segreto, calma! Niente fretta, non entrate nel passaggio,
Risalite le scale (tenete le candele accese) e riportatevi davanti alla scala.
Togliete il pomolo che altro non è che un interrutore che dà corrente al passaggio segreto.
Ritornate nel laboratorio e attraversate il passaggio segreto.
Ciumbia!! Avete scoperto la macchina del tempo: EXPLORA.
Sul muro a sinistra c'è una leva che deve essere sollevata per poter metere nella scatola portafusibili i fusibili che avete trovato precedentemente.
Fatta questa operazione abbassate la leva et voilà Explora è pronta per farvi viaggiare nel tempo.
Salite sulla macchina, azionate le piccola levetta, inserite la scheda della preistoria ed eccovi pronti per....

-PREISTORIA
Atterragio morbido sull'erba...andate ad Est e troverete una capanna di paglia. Nel suo interno recupererete un osso e dei ciuffi d'erba secca (da non fumare...)
Da questo punto fate rotta per NE dove vi troverete con i piedi a mollo, vi consiglio di non essere curiosi di sapere che cosa vi solletica i piedi sottacqua e di dirigervi ad Est.
Qui troverete dei resti di un bivacco. Mettete l'erba secca sui rami inceneriti e usate l'accendino per appiccare il fuoco (CANE NERO!).
Ora prendete dal falò un ramo infuocato ed andate ad Est per entrare nella caverna.
Nella caverna c'è una bella bestia di Grizzly che alla vista del fuoco che portate scapperà e voi sarete liberi di andare a Sud.
Qui troverete cercando nel teschio un pezzo di scheda che unito a quelli che troverete nelle prossime ere formeranno una scheda intera per viaggiare nel futuro.
Guardate sulla parete rocciosa a sinistra del graffito e scoprirete un'incisione che vi dirà che dovrete essere puntuali per le ore 13,00 davanti alla piramide Maya. Quindi occhio al tempo ritornate sul luogo del bivacco, gettate il ramo e prendete una pietra che sta per terra in alto a sinistra del fuoco.
Ritornate ad Explora, azionate la levetta e ritornate al castello.
(Dopo ogni viaggio Explora ritorna al castello. Questo si rivela di molta utilità perchè potrete lasciare degli oggetti nella stanza della macchina del tempo per poi riprenderli quando servono)

-EXPLORA
Azionate la levetta e utilizzate la scheda dell'India.

-INDIA
Andate ad Ovest e troverete una casa nella quale entrerete.
Chi è schizzinoso faccia attenzione perchè ad accoglervi troverete un bel (Sigh!) lebbroso che vi chiederà di stringergli la mano. Usate i guanti e stringetegliela pure. Ora il lebbroso vi chiederà di portagli l'acqua della sorgente sacra che lo guarirà. Prendete il biglietto e uscite dalla casa.
Ritornate ad Explora ed andate ad Est (occhio alle tigri!) e da qui dirigetevi a NE. Dovreste aver raggiunto un gruppo di elefanti da viaggio con relativi conducenti...
Consegnate il biglietto alla guida indiana ed egli vi condurrà alla sacra fonte dove riempirete la bottiglia.
Risalite sull'elefante che vi riporterà al villaggio e ritornate dal lebbroso. Date l'acqua taumaturgica al malato che per ricompensarvi del favore fatto vi donerà una chiave.
Uscite dalla casa e raggiungete la macchina del tempo. La chiave che vi è stata donata apre la porta della capanna che sta di fronte a Nord.
Aprite la porta e nella capanna troverete una lettera e il secondo pezzo di scheda, mettete il tutto nell'inventario.
Uscite dalla capanna e andando in direzione Ovest e poi ancora Ovest, vi troverete al cospetto di un Fakiro. Rubategli la pergamena che ha vicino e raggiungete in tutta fretta Explora. Azionate la levetta e.....

-EXPLORA
Usate la scheda per l'Egitto.

-EGITTO
Dal luogo dell'atterraggio prendete per NE, attraversate le strisce pedonali (MAH!!) verso Nord, camminate ancora verso Nord e avete raggiunto l'entrata della piramide egizia.
Nascosto nell'erba a sinistra troverete un amuleto per aprire la porta della piramide dovrete leggere la sequenza che è scritta sulla pergamena indiana che avete con voi.
Dovrete premere una volta il bassorilievo sopra la porta. Una volta quello a sinistra e due quello a destra.
Raggiungete la camera dei serpenti ed utilizzate l'amuleto su di essi.
Passate la camera e al bivio andate ad ovest. Nel corridoio dovrete utilizzare l'uncino con la corda per raggiungere la stanza attraverso il buco nel soffitto.
In questa stanza recupererete il terzo pezzo di scheda.
Per aprire il sarcofago muovete verso il basso le leve 2,3,4,5 cominciando a contare da sinistra. Prendete l'anello che sta nel sarcofago e richiudete quest'ultimo rialzando le leve.
Riscendete nel corridoio e andando a Nord recatevi al cospetto della statua di Nefertiti. Girate la torcia a destra della porta e passate per il pasaggio segreto che vi riporterà all'entrata della piramide. Da qui raggiungete la macchina del tempo e....

-EXPLORA
Utilizzare l'ultima scheda per l'era Maya
-ERA MAYA
Dal punto d'inizio puntate ad Est e poi ancora ad Est e vi troverete davanti ad un albero cavo, guardateci dentro e prendete la collana contenuta all'interno.
Ritornate nel luogo dell'atterraggio. Andate per 2 volte ad Ovest e sarete al cospetto di un potente guerriero Maya. Regalate la collana al Maya e lui vi ringrazierà indicandovi la strada per il tempio. (Luogo delle tre pietre poi NE,NE,NE,N,N,NO,NO,NE,E) raggiungere il luogo delle tre pietre e andate ad Est e poi ad Est.
Qui troverete un tempietto Maya e se guardate all'interno scoprirete una statua. Esaminate la statua e poi apritela usate l'icona con le due frecce circolari) per potervi impossessare della chiave custodita nel suo interno.
Ritornate al luogo delle tre pietre e seguite le indicazioni del guerriero Maya.
Giunti davanti al tempio usate i guanti per togliere il cespuglio in mezzo alle due colonne.
Sempre usando i guanti mettete l'anello egizio tra le sue colonne, aspettate le ore 13.00 e la porta del tempio si aprirà. Aspettate a salire la scalinata del tempio perchè in cima c'è una trappola che vi ucciderà.
Esaminate la porte del tempio e mettete l'osso nei buchi delle ante della porta.
Entrati nella stanza templare usate la chiave per aprire il cofanetto che contiene l'ultimo pezzo di scheda. Ora avete un'altra scheda magnetica che vi porterà nel futuro.
Ritornate sui vostri passi e raggiungete la macchina del tempo. Azionate la levetta.....

-EXPLORA
Come al solito

-FUTURO
Vi troverete in una stanza futuribile nella quale l'unica via è aprire una porta che è chiusa (ma guarda!).
Dalla parte opposta c'è una guardia che vi attende, e si sa come sono le guardie ...
Esaminate il pannello di controllo e aprite l'interruttore che disegnerà la mappa del mondo. Con questa manovra attirerete l'attenzione della guardia che aprirà la porta. Colpite la guardia sulla testa con la pietra trovara nella preistoria. Una volta uccisa la guardia impossessatevi della sua uniforme, della pistola e della chiave. Indossate la tuta e andate nella stanza di controllo. Qui troverete una torcia elettrica in un armadietto della consolle di comando. Raggiungete la stanza del generatore di corrente, aprite il parafulmini in alto a sinistra, usate i guanti prendete i fusibili. Ora tutta la base futura sarà al buio. Ma voi avete la torcua elettrica. Ritornate sui vostri passi e fermatevi nell'atrio numero 2. Qui dovrete aprire con la chiave la porta a destra dietro la quale, aprendo un'altra porta, troverete l'infame maggiordomo che riconoscerete dalla fotografia che avete con voi e dalla lettera di vostro padre.
Il maggiordomo omicida vi seguirà nel ritorno al vostro tempo e la giustizia trionferà.



SETTORE JJ

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

DEJA VU II: LOST IN LAS VEGAS

Appena vi sarete ripresi dal torpore che vi assale vi renderete conto di essere di nuovo in mezzo ad un bel guaio: Tony Malone rivuole i soldi che voi gli avete fatto perdere sgominando il racket che aveva messo in piedi in quel di chicago. Quindi rimboccatevi le maniche e cominciamo... Appesi alla porta del bagno ci sono i vostri calzoni che dovrete indossare subito. Frugate nelle tasche dei calzoni e prendete il portafogli e la chiave del vostro appartamento. Aprite la porta del bagno ed entrate nella stanza dove sarete accolti da Stoogie Martin, un italo-americano che biascica l'inglese e che sarà il vostro tormento ed aguzzino per tutta l'avventura. Raccogliete l'anello del sigaro che Stoogie lascerà per terraSulla cassettiera c'è l'orario dei treni in partenza da Las Vegas: prendetelo. Uscite dalla stanza ed entrate nella sala del casinò. Cambiate in fiches i pochi dollari che trovate nel portafogli dandoli alla cassiera. Mostrate alla cassiera il ritaglio di giornale che vi ritrae insieme a Kowalski. Dopo aver avuto risposta dalla cassiera entrate nella sala dei tavoli da gioco. Qui cercate il croupier che risponde al nome di Kowalski. (leggete la mostrina d'identità che ogni croupier ha sul petto). Riconosciuto Kowalski, dovete farvi riconoscere da lui mostrandogli il pezzo di giornale che avete già mostrato alla cassiera. Ora il vostro vecchio amico non vi farà più perdere nessuna mano di black jack. Racimolate il massimo che potete dalle vincite con Kowalski: ma anche $20.00 (venti dollari) sono abbastanza per prendere il treno per Chicago. Ora uscite dall'Hotel e andate alla stazione. Qui vicino allo sportello del deposito bagagli troverete, appesi alla parete, i cartelli con gli arrivi e le partenze dei treni. Leggete da quale binario parte il treno per Chicago. Saliti sul treno sarete avvicinati dal controllore ferroviario che vi chiederà il biglietto; schiaffategli i venti dollari in mano e sarà la stessa cosa del bigliettoArrivati alla stazione di Chicago per prima cosa dovete acquistare il giornale.Il giornale costa un quarto di dollaro; date al cieco il quartino che avete nel portafogli e leggete pure il giornale. Uscite dalla stazione e salite sul taxi. Mostrate al conducente la vostra patente per farvi portare a casa vostra.
Aprite la porta del vostro appartamento con la chiave che avete nei pantaloni e entrando nella vostra casa troverete il segno che Stoogie è già stato lì a farvi visita.Prendete la pistola che è dentro la giacca appesa all'alce e caricatela con i proiettili che troverete in un cassetto buttato a terra.
Oltre alla pistola prendete la torcia elettrica e la stilografica-coltello. Uscite da casa e salite sul taxi. Mostrate al taxista il pezzo di giornale sul quale è riportato l'indirizzo del Joe's bar. Raggiungete il vicolo che è a fianco del bar. Salite la scala antincendio e avvicinatevi alla finestra sbarrata con delle assi di legno. Dopo aver divelto con la forza un asse, entrate nella stanza che vi riporterà indietro nel tempo all'era di Deja Vu I.
Nascosta nel telefono a parete c'è una chiave che dovrete prendere. Tornate nel vicolo ad aprite la porta con un bel colpo di pistola. Siccome è buio pesto vi consiglio di accendere la torcia elettrica (fate attenzione che non dura a lungo perchè le pile si scaricano) Se avete già giocato a Deja Vu I dovreste ricordarvi del passaggio segreto che dalla cantina porta alla sala da gioco clandestina: raggiungetela.
Se non avete ancora giocato a Deja Vu I raggiungetela lo stesso. Con la chiave che avete trovato nel telefono aprite una slot machine nella quale troverete la contabilità del racket ed un indirizzo. Uscite dal bar e salite sul taxi. Mostrate al taxista l'indirizzo appena trovato (vi ricordate la belloccia che vi voleva far fuori in Deja Vu I? Ebbene è proprio da lei che state andando). Usciti dal taxi vi troverete in uno dei più malfamati quartieri di Chicago dove nemmeno la polizia mette piede! Lasciate stare il barbone ubriaco che vi chiude la strada per il palazzo e andate nel sottoscala.
Aprite la stilografica per farla diventare un coltello e forzate la serratura della portaEntrati nella stanza vi renderete conto di che mestiere vive la sua occupante. Nel comodino troverete un blocchetto di ricevute di versamento su un conto bancario che deve essere presoAprite il guardaroba ed indossate l'uniforme da poliziotto. (ricordatevi di non girare a zonzo con l'uniforme addosso altrimenti saranno guai). Nel guardaroba c'è anche un aspirapolvere, se tagliate il sacchetto che raccoglie la polvere troverete una lettera alquanto interessante.
Ritornate sul taxi. Vi ricordate cosa diceva il giornale che avete comperato alla stazione?.. Che c'era stato un omicidio che riguardava il racket di Malone. Vostro dovere è di andare a dare una sbirciatina all'obitorio. Mostrate il giornale all'autista e via più veloci della luce. Entrate all'obitorio e raggiungete la cella frigorifera.
(Ricordatevi di avere l'uniforme addosso). Aprite lo sportello della cella numero cinque, prendete il cartellino che è legato al pollicione (alluce ndr) del morto e consegnatelo all'impiegato dell'obitorio. L'impiegato vi darà una scatola contenente gli effetti personali dell'El FU. Prendete il portafogli dalla scatola e ritornate sul taxi.Spogliatevi dell'uniforme e rivestite i vostri panni. Fate vedere l'orario ferroviario al taxista che lesto lesto vi porterà alla stazione di Chicago. Informatevi da quale binario parte il treno per Las Vegas e con i soldi che avete trovato qua e là pagate il biglietto. Giunti a Las Vegas andate allo sportello del deposito bagagli e consegnate all'addetto la contromarca che avete trovato nel portafogli del morto dell'obitorio.
L'addetto vi consegnerà una valigia frugando in essa troverete una lettera e una foto: prendetele. Usciti dalla stazione andate all'Hotel salite al terzo piano e chiudetevi nel cassonetto della biancheria sporca.
Di lì a poco sarete trasportati nella lavanderia che altro non è che la base degli illeciti traffici di Dan Ventini socio di Malone. Ventini è il braccio destro di Malone ma sta cercando di diventare il numero uno del Racket.Giunti alla lavanderia due sgherri di Ventini vi faranno uscire con le buone maniere dal cassonetto e vi legheranno come un salame in attesa di sapere cosa il capo deciderà per voi. Fiutando la puzza di guai dovrete agire con astuzia per potervela cavare.
Sfregate le corde che vi legano contro la cassa che è appoggiata per terra. Una volta liberi salite le scale e aprite la porta della lavanderia e lasciatela aperta. Ritornate di sotto e rientrate nel cassonetto. Ora gli sgherri torneranno per farvi la festa, ma notando la vostra sparizione e la porta aperta si getteranno al vostro inseguimento, (EH,EH,EH,EH,EH,EH,EH,). Risalite di sopra ed entrate nell'ufficio, qui troverete nella scrivania un bottone magnetico e una chiave che servirà per rientrare nella lavanderia dalla porta di servizio. Ritornate in Hotel ed entrate nell'ascensore. Appoggiate il bottone magnetico sulla pulsantiera e sarete trasportati al 5 piano tana di Malone.
Entrate nell'ufficio di ventini prendete il libro che è contenuto nella scrivania e il fermacarte che è sulla scrivania:noterete che questo oggetto è fatto di due pezzi. Scomponetelo e ricordati che nell'ufficio della lavanderia c'era un bersaglio... Di corsa alla lavanderia.
Cercate di fare centro e il pannello che porta il bersaglio si aprirà scoprendo così un piccolo ufficio segreto.
Guardate nella scrivania di questo ufficio e troverete un libro che vi schiarirà le idee: Dan Ventini ha truffato Malone che lo considerava come suo figlio. Quindi non vi resta che mettere l'uno contro l'altro e sperare che si ammazzino a vicenda così i vostri guai saranno finiti.
A questo scopo lasciate ben in vista l'anello da sigari di Stoogie all'Hotel, raggiungete l'ufficio di malone e lasciate tutto il materiale comprovante lo sgambetto di ventini (libri contabili, foto, lettere, ricevute, ecc.ecc.)
Ora Malone troverà le prove del tradimento di Ventini e caratteristica marca di sigari che fuma solo Stoogie Martin, si penserà scoperto da malone. Quindi per voi non è più aria sana quella di Las Vegas: correte alla stazione e prendete il primo treno che vi capita a tiro. Sul treno sarete raggiunti dalla notizia che a Las Vegas è avvenuta una tremenda regolazione di conti tra bande rivali e che i famigerati boss Malone e ventini hanno finito di rendervi dura la vita.

La soluzione di Elvira 2 - The jaws of Cerberus versione integrale a cura di Corrado Capretti

Si comincia all'esterno degli studi cinematografici di Elvira. Sotto l'insegna prendete il sasso, non potete sbagliarvi: perchè è l'unico!
Andate al posto di guardia del cancello, lanciate il sasso nel vetro ed entrate. Aprite la porta del ripostiglio e il guardiano cadrà a terra. Prendete l'uniforme del guardiano e le chiavi. Prendete tutti gli oggetti di carta dalla bacheca e non dimenticate il calendario con la pin-up, e indossate l'uniforme. Ora digitate il codice d'accesso per entrare negli studi.
Passate attraverso i cancelli e dirigetevi sul retro della macchina di Elvira. Aprite il bagagliaio e prendete il tronchesino per i fili e la chiave inglese. Andate ora agli stui veri e propri.
Nella hall degli studi esaminate tutti gli oggetti per aumentare la vostra esperienza. Entrate ora nell'ascensore, salite al secondo piano ed entrate nella prima stanza sulla destra del corridoio.
Questa è la stanza dei computer. Raccogliete il libro sul tavolo. Andate ora alla stanza del make-up, prendete lo specchio e la valigetta del make-up.
Andate alla stanza chiamata dressing room. Prendete: nail file, newspaper, tissues, towel, popcorn, tutte le bombolette di hair spay, silver clover charm, curling iron e make-up case (quindi ne avete 2).
Andate alla stanza in fine al corridoio. Prendente il floppy disk e la boom box. Uscite e andate alla stanza immediatamente alla vostra destra e prendete gli alcolici e lo spruzzatore per il seltz.
Non entrate nella stanza dei costumi perchè ora non dovreste avere in necessari punti-potenza per affrontare il combattimento. Andate alla stanza dal nome canteen e prendete cupcakes e can of soda.
Tornate all'ascensore ed scendete al seminterrato (basement). Andate dall'indiano e parlate con lui delle questioni riguardanti Elvira. Non fategli domande stupide altrimenti il pellerossa si stancherà e non vi parlerà più. Esaminate il ripostiglio e prendete la clorox bottle e bleach. Tornate al pian terreno e prendete l'estintore dal muro. A questo punto siete in grado di fabbricare i primi incantesimi.
Fate i seguenti:
Protection - usate la soda can
Breath Underwater - qualcosa di commestibile (gum, popcorn o cupcakers)
Healing hands
Luck - il quadrifoglio
Ice Darts
Unseen shield
Trovate anche un posto a vostra discrezione dove lasciare gli oggetti che non servono per risolvere alcuni puzzles locali, in modo da recuperarli all'occorrenza. Una specie di stanza inventario, per intenderci; gli avventurieri un po' più esperti sanno a cosa mi riferisco.
Andate al set 2 (quello con il grande 2 sulla porta!!) lasciando nella stanza inventario di cui prima: wallet, floppy disk, wrench, mirror, hair spray,towel.
Siete ora nella casa stregata. Trovate la stanza sulla destra con l'armatura e prendete helm e gauntlet ma non indossateli ancora. Da qui raggiungete lo studio, entrate e prendete il prayer book dal cassetto.
Trasformatelo subito nell'incantesimo Unholy barrier. Prendete anche il lucchetto. Lasciate stare l'acquario con i piranha.
Uscite, prendete il vase dal mobile angolare e create l'incantesimo di detect trap. C'è un cestello di metallo per il carbone, in questa stanza, prendetelo e potrete trasformarlo in un altro protection spell.
Uscite e salite le scale. Andate verso destra e dirigetevi verso la nursery.
Prendete i cubi e tornate di sotto davanti alla libreria. State due passi indietro al fantasma che vi impedisce di entrare e mettete un cubo a terra. Quando il fantasma si avvicina voi andate verso la libreria ed entrate.
Esaminate attentamente tutti i libri possibili; saranno informazioni utili tardi. Uscite e riprendetevi i l vostro cubo poi andate verso la sala da pranzo. Utilizzate il seltzer bottle per un altro detect trap spell.
Qui nella sala da pranzo prendete tutto ciò che potete dal tavolo.
Dal vino create la courage spell, i bicchieri altre detect trap spell.
State lontani dallo sportello di servizio fino a che non avrete preso tutto.
In seguito aprite lo sportello di servizio e il bruto vi rinchiuderà in una cella frigorifera (non siete i primi come vedete!). Prendete gli stivali da uno dei morti e indossateli. Prendete anche carne e formaggio. Le bottiglie di vino possono essere convertite in altre courage spell mentre il pane in un altra breath underwater spell. Lasciate la penna e le vostre chiavi all'interno della cella frigorifera. Questi oggetti ghiacceranno e vi saranno utili per un altro incantesimo più avanti. Indossate anche elmo e guanto, preparate il vostro coltello come arma, e "castate" (liberamente tradotto e coniugato dal verbo inglese to cast) un Unsheen shield e un luck spell. Se non ne avete fate altri ice darts.
Ora comincia il divertimento. Usate il curling iron per aumentare la temperatura all'interno della cella.
L'allarme si metterà a suonare e il bruto arriverà a controllare. Combattete con gli incantesimi e il coltello fino ad ucciderlo.
Uscite e andate al piano inferiore ed entrate diritti nel laboratorio.
Prendete la yellow flask, heart, skin, tutte le provette che trovate e il cervello (brain) nel contenitore sul muro di sinistra. Trasformate il cervello in un turn undead spell ed tornate di sopra. Entrate in cucina.

SETTORE

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

Ancora cibarie commestibili!!!! Cercate ovunque e prendete tutto. Dovete avere gli oggetti a cui mi riferisco
nella lista di incantesimi scritta poche righe più in basso.
Tra la cucina e la hall della casa c'è lo zombie. Dovrete combatterlo e se necessario usate il turn undead.
Se cominciate ad aver paura usate il courage spell.
Fate un incantesimo di brainboost ed anche i seguenti:
Revive- cheese e bleach
Telekinesis - batterie dalla radio
Glue - tubo di adesivo in cucina
Parecchi Fireball - usate tutti le cose di carta
Magic missiles - padelle, lattine e coltelli
Detect trap - contenitori di vetro in cucina
Parecchi ice darts
Qualche altro unsheen shield
2 healing hands.
Potete usare il coltello per la carne come arma. Non usate il tronchesino per i magic missiles, mi raccomando!
Andate al piano di sopra, entrate nel bagno e prendete sponge e towel.
Uscite ed andate alla stanza da letto più grande.
Andate davanti al letto e scostate il lenzuolo.
Combattete il fantasma che appare usando magie e armi a vostra discrezione e raccogliete il foglio e le
fotografie cadute sul pavimento. Cercate il bottone rosso sotto il letto, premetelo e si aprirà una porta segreta dietro il letto. Entrate e prendete il calice e le 10 candele sull'altare. Uscite e trasformate le due statue di gatto sul caminetto in 2 luck spell. Uscite, girate a destra e andate alla seconda
porta a destra. Invocate un courage spell ed entrate. Quando vi sarete ripresi dal brutto sogno, prendete il
cuscino e il diapason dal letto.
Tornate all'entrata degli studi e scendete nel seminterrato.
Prendete l'estintore dal muro e il sacchetto di medicinali dalla porta della caldaia. Entrate nella stanza
della caldaia e prendete la barra di rame sulla sinistra. Lo yeti lo potrete uccidere con una fireball.
Uscite ed andate di sopra alla costume room. Ormai sarete pronti per combattere la strega. Entrate e
uccidetela a botte o incantesimi dopo di che raccogliete l'occhio della strega e trasformatelo in un fear
spell.
L'interruttore della luce è dietro di voi. Prendete il vestito da mago, il grembiule da assistente di laboratorio e la spada dal costume di Sir Raleigh.
Questa ultima eleggetela a vostra arma. Andate alla
make-up room. Controllate le sei fotografie prese prima e trovate quella relativa all'assistente di laboratorio e all'apprendista mago. Portate con voi solo l'occorrente per fare questi due travestimenti.
Rimanendo davanti allo specchio truccatevi esattamente da assistente con gli oggetti esatti e non dimenticate di indossare il grembiule.
Tornate allo studio 2 ed andate in cucina.
Scendete le scale ed entrate nella porta di destra.
Il dott. Frankenstein è occupato! Offritegli il vostro aiuto e chiedetegli di fare una pozione velenosa (dovete avere la formula trovata in libreria). Fatto questo
uscite. Andate all'acquario dei piranha e usate il veleno sul cosciotto di carne poi datelo ai piranha.
Prendete la chiave all'interno dell'acquario e aprite la cassaforte nascosta dietro il quadro raffigurante una
papera.
All'interno della cassaforte prendete il calumet della pace.
Uscite, andate al piano superiore e salite sul solaio.
Usate immediatamente il diapason. Questo causerà un
lampo di luce che ucciderà il vampiro.
Scendete ed entrate nella prima porta sulla sinistra.
Prendete la scatola di fiammiferi dentro una delle casse di tea. Prendete la scala e risalite sul solaio.
Mettete la scala sul pavimento e salite sul tetto.
Inserite la barra di rame su una parte del camino e scendete.
Andate ora allo studio 3. Controllate di avere in testa l'elmo, avere il travestimento da mago ed andate
alla chiesa.
Trasformate i metalli preziosi (oro) in magic armor spell e gli articoli religiosi in holy blast spell. Prendete
anche il prayer book dall'altare ma ancora non trasformatelo in incantesimo. Riempite una provetta di
acqua santa e insieme al crocifisso trasformateli in bless spell.
Spostate il pulpito sulla sinistra. Dovete essere almeno di sesto livello.
Aprite la botola sotto il pulpito. Eventualmente fate un incantesimo di protection e scendete. Ammazzate le
vecchiacce e spostate la lastra.
Scendete e vi ritrovate nelle catacombe. Percorrete le catacombe usando le mappe pubblicate sulla nostra
rivista qualche numero fa e sappiate che quasi tutte le stanze hanno una trappola. Si possono vedere le trappole con 'incantesimo di detect trap ed agire di conseguenza.
Ad esempio le ghigliottine si possono evitare tagliando i file con il tronchesino, le palle di fuoco con l'incantesimo di resist fire e fate attenzione alle trappole che vi fanno perdere gli incantesimi. Usate, per
evitare questo, l'incantesimo di mindlock.
Quando raggiungerete almeno il livello 8 come esperienza, lanciate un brainboost e mixate questi incantesimi:
Freezing blade - la penna e il coltello dal frigorifero
Illusion - lo specchio
Trueflight - cuscino
Applicate il freezing blade al pugnale. Questo insieme al bless spell farà del pugnale l'arma definitiva.
Al livello 9 mixate qualche cure wound spell e trasformate i vari spray e le bevande alcooliche in un nova
spell.
Mi raccomando non usate gli spell di telekinesis, buoyancy o holy blast nelle catacombe e tenetevi almeno
un incantesimo di Unholy barrier.
Elvira può essere trovata nel livello 6 delle catacombe. Una volta trovata bisognerà trucidarla. Lo so che è
difficile da fare ma bisogna farlo. Se non lo farete si

trasformerà in un pericoloso cobra che vi ruberà tutte le fireball o al peggio vi ucciderà. Quindi bando ai sentimentalismi e combattete. In seguito prendete
la war lance che a cui sta facendo la guardia.
Quando uscirete dalle catacombe state attenti.
Uno zombie vi inseguirà. Fronteggiatelo e fate un unholy
barrier per tenerlo distante. Non muovetevi, non usate armi contro di lui e non toccatelo. Usate holy blast
spell e se non basta usate fireballs e ice darts.
Uscite e andate al set 1 riguardante le caverne degli insetti.
Utilizzate, come per le catacombe, le mappe pubblicate da noi in precedenza.
I cristalli trovati nelle caverne possono essere tramutati in incantesimi e i funghi hanno speciali proprietà.
Per raccogliere i funghi nelle caverne dei vermi dovrete ucciderli tutti e poi raccogliere i funghi rossi.
Appena entrati nello studio 1 vedrete che c'è un ascensore vicino all'entrata che spiegherò in seguito.
Trasformate i cristalli in incantesimi appena possibile e i funghi commestibili in herbal healing spell. Al livello A usate gli incantesimi di breath underwater e buoyancy prima di entrare nel
lago. Immergetevi e sul fondo troverete una corda che vi servirà per il bind demon spell.
Al livello B c'è una piccola stanza con dentro uno scorpione gigante.
Uccidetelo e troverete lo scroll per il bind demon spell che vi servirà per sconfiggere Cerberus. Al livello D
troverete una stanza con un uomo morto avvolto nella ragnatela del ragno gigante. Usate il telekinesis spell per prendergli il portafoglio dentro il quale troverete la chiave per l'ascensore. Sempre nella stessa
stanza vedrete anche il ragno gigante.
Sparategli un ice dart per attirare la sua attenzione e scappate subito dirigendovi verso l'ascensore di questo livello. Apritelo con le chiavi e richiudete le porte dietro di voi. Adesso l'avete intrappolato.
Andate fino al termine del cunicolo e calatevi usando il filo di ragnatela per salvare Elvira. Questa volta
essa si trasforma in una vespa gigante.
Uccidetela ad esempio con un lightning bolt e raccogliete il tomahawk prima di andarvene. Per lasciare le
caverne usate ancora il filo di ragnatela che vi porterà al livello C. Andate all'ascensore, usate le chiavi e
risalite velocemente. Tornate alla casa stregata, togliete il barometro dalla parete e trasformatelo in summon storm spell.
Andate sul tetto e invocate una tempesta. Questo brucerà il complesso marchingegno del dott. Frankenstein. Andate in cucina e scendete nella stanza dove c'è il mostro di Frankenstein. Usate il tronchesino per tagliare il fili collegati al mostro.
Non abbiate ribrezzo a prendere cervello, scalpo, cuore
e banda metallica. Ora avete gli oggetti per il resurrect spell, lo scroll e la corda per il bind demon spell,
10 candele nere, borsetta magica, tomahawk, war lance, calice con sangue, fiammiferi.

Tornate alla chiesa dello studio 3. Risuscitate il prete e ditegli che avete bisogno di aiuto. Egli disegnerà un pentacolo al parcheggio dell'entrata agli studi.
Tornate dal capo indiano al seminterrato e lasciate che
il capo indiano benedica il tomahawk, la war lance e la magic bag. Poi dategli il calumet.
Tornate al parcheggio e mettete le 10 candele sul pentacolo. State pronti con il tomahawk, war lance e
magic bag in modo da usarli istantaneamente.
Cliccate sulle candele per accenderle e usate la magic bag per richiamare Cerberus. Lanciate il bind
demon spell per fermare Cerberus. Appena la luce calerà, lanciategli la war lance. Egli sembrerà morto ma
non è così!
Tirategli subito anche il Tomahawk direttamente nel cuore.
Avete così sconfitto Cerberus e non sorprendetevi se Elvira vi inviterà nella sua camera da letto per dimostrarvi la sua sincera gratitudine!

SETTORE NN

TRUCCHI

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

La soluzione di ISLAND OF LOST HOPE a cura di Corrado Capretti

Gli amanti delle avventure grafico-testuali, non avranno potuto far a meno di notare questo vecchio
prodotto della Digital Concepts. Proponiamo la soluzione integrale per quegli intrepidi
che non sono riusciti a portarla a termine. Come da mia consuetudine la soluzione è redatta dandovi esclusivamente il percorso migliore e i comandi indispensabili.

Si comincia su un'isola deserta sul quale siete naufragati. Climb tree, signal ship, (in questo modo avvertite la nave pirata che pattuglia la costa) shake tree, down. Opps, avete colpito un povero appena
sbarcato con una noce di cocco!!! Remove clothes, undress pirate, wear pirates clothes, enter boat. Ora sembrate un perfetto pirata.

Sulla nave: north, down, south, west, strangle pirate (nel sonno causate una morte indolore), get key, east, east, north, west, north.

Nella stiva: Unlock door with key, open door, down, south, south. Oh, una gigantesca trappola per topi: vediamo se si riesce a farla funzionare. Push trap west, push trap north, push trap north, push trap north. South, south, west, get hammer, e poi uscite fuori. Close door, lock door with key, south, west, north, north, west, get knife, East, south, up, west, south west, examine plank, get nail with hammer (perfetta esecuzione da autentico muratore). Drop hammer and ragged clothes (pesi inutili). East, east, north, down, south, east, north, unlock door with key (se l'avevate richiusa prima) open door, down, west,
north. Piccola operazione chirurgica leggermente rivoltante, cut rat stomach with knife, get diamond in
stomach rat. South, south, west, get all in crate, east, east, north, up, close door, lock door with key. South, west, north, up, east, climb down,. Tie string to nail, bend nail, cathc fish (il provetto pescatore all'opera!!!), West, down, north, give fish to pirate, get coin, drop string, drop iron key, drop knife. South, up, south, south, open door, south. Dovreste essere nella stanza del capitano.

Lokk behind painting, get key, examine trunk, unlock trunk with key, open trunk, look intro trunk, get small chest (ladroni!!!).

North, west, put all in boat except coin, east, east, north, get cannon ball, south, put ball in boat, north, get ball, south, put ball in boat, north, get ball, south, put ball in boat.

Et voilà, con questo piccolo artifizio dovreste ritardare i pirati nel vostro tentativo di fuga.

North, north, get knife, south, up, west, down, north, get knife (quello di prima), south , up, west, north, cut net with knife., liberate così il piccolo di balena che è prigioniero nella rete.

South, south, south, east, turn wheel, il capitano pazzo si distrae un attimo e voi get ring, gli rubate l'anello. East, throw coin in water (vecchio trucco da marinai) north, west, west, get all in boat except key, east, north, up, wait, look. Ora dovete ripetere i due comandi precendenti fino a che non arriva l'avvertimento che la nave è quasi giunta all'isola.

Non ho ritenuto opportuno aprire la cella con la guardia davanti perchè ciò è superfluo ai fini della soluzione. Se volete farlo dovete suonare la campana dell'allarme, e scendere di corsa poi aprire la cella
con la chiave di ferro e parlare con il prigioniero all'interno.

Down, west, enter boat. Siamo ora sull'isola delle speranze perdute. North,, throw chest down cliff (manovra apparentemente stupida che rivelerà la sua utilità in seguito), south, dig ground, get horn, west,
west, north, blow horn (i fastidiosissimi pipistrelli fuggono all'impazzata), north, east, get key in chest (che
è la cassetta che avevate scagliato nel vuoto in precedenza) east, look behind bushes (to' una porta
segreta!). Unlock door with key, south, close door, lock door with key: chiudete fuori così i pirati che nel frattempo hanno risolto il piccolo problema delle palle di cannone!! South, put ring on right bin: attenzione!!! Si alza un muro che apre un passaggio segreto dal quale fuoriesce un gigantesco serpentel.

Se il piatto destro della bilancia fa alzare il muro..... Get ring ancora il muro si riabbassa, ma sulla testa del serpente!

Put ring on right bin, south examine chest, read inscription. Vediamo: un oggetto per questo tipo di serratura dovreste averlo, il diamante. Put diamond in hole. Get torch, north, north,
unlock door with key, get ring. I pirati, inebriati dall'oro della cassa, si disinteressano di voi e si precipitano sul tesoro.

North, north, west, drop straw, burn straw with torch, get ball, drop key. west, south, south, east, east, east, blow horn arriva la mamma del cucciolo di balena da voi salvato in precedenza.

Climb on whale che vi riporta alla nave, north, put ball in cannon, fire cannon e sparate alla nave di fianco scatenando un abbordaggio. East, burn captain with torch, open door, south, unite woman, give
ring to woman. Avete così ritrovato la vostra bella e vi siete liberato dei malvagi pirati. L'animazione finale
è tutta una festa al grande eroe.

La Soluzione di Midwinter II a cura di Corrado Capretti

Questo splendido gioco della Microprose, nasconde parecchie soluzioni ma anche una in particolare che vi permetterà di finirlo in breve tempo.
Fate bene attenzione che liberando determinate isole se ne libereranno anche altre senza la necessità di attaccarle; una volta liberate le seguenti 9 isole anche le altre 41 saranno a posto. Qui pubblichiamo ciò che è necessario fare.

CAMARGO
Arruolate Henry Bauchen al Lion. Arruolate Dols a Dan Sisten.
Arruolate Fadial Hadi a Mais Bonito. Arruolate Zaid Sirhan a Cidade Hills.

LOBOS
Andate a Ahab. Contattate Johnson e Mitchell. Sabotate la torre di controllo di Jubiler fields. Tornate e arruolate Mitchell. Sabotate la base subacquea di Deepwater. Sabotate il radar a Outlook island. Usate l'arma segreta Blackwidow per uccidere Amandu Oangal.

DHAFIA
Sabotate la miniera a Carbi Scar. Parlate a Zyiad a Rochford Point ed egli poi ucciderà Merak. Arruolate Habib Ayyub a Vale of Citenso. Arruolate Davis a Citenso Beach. Arruolate Jan Karlstaad a Garbi Coast. Sabotate il quartier generale della polizia a Blackridge Plateau. Sabotate la stazione radio di Blackridge Plateau.

SIKASSO
Impadronitevi dei documenti a est di Shangaba. Assassinate Ande Freitas di Suaio Quay.

GHAZAL
Assassinate Yousseaf Al Aorisi utilizzando la Black Widow dopo aver fatto Fred Melsten a Malad Highlands. Andate a Bianca Fergona a Miolene. Usate il Flying Fox per distruggere la base sottomarina di Asali. Assassinate Zufia Ibn Rusho alla Bay of Yahya.

MAKAT
Usate il Flying Fox per sabotare la base sottomarina. Usate la bowl per localizzare Hikmat Sutuz. Arruolate Alami a Harjum.
Assassinate Tayi a Lajunta.

NDOLA
Andate a Qalat e usate la droga di Matahari per arruolare Boosio Alooma. Prendente le armi (documenti).

SATARA
Assassinate Zwide Tozer a east di Hurrine fell. Arruolate Mulela Kouyate a Suaid. Recruit Keari Gamoudi a Uohr (la più in cima delle isole non segnata sulla mappa). Usate la droga di Matahari.

DJOUM
Sabotate Ali a Freaigat Fields. Assassinate Lwangira Baikir usando la Black Widow. Assassinate Hassan Hilmi utilizzando la Black Widow.
Premete A per rilasciare Armada. Andate a Djoun, distruggete Armada utilizzando armi segrete allo stesso modo di normali razzi (questa è la parte più facile del gioco).
Trasferite veicoli il più possibile. Riposate ogni qual volta ne avete la possibilità. Distruggete le unità il più possibile (per soldi extra).

La soluzione di Zombie a cura di Fausto Cardegna

Prendete un personaggio qualunque tranne Alexandre (per non rischiare la vita del pilota), andate al secondo piano, entrate nell'ufficio e raccogliete le chiavi. Prendete l'ascensore e salite al quarto piano. Entrate nella sala di controllo usando le chiavi appena prese. Lasciate qui le chiavi e raccogliete le tre chiavi dei camion; scendete al primo piano ed uscite da una delle porte a vetri. Seguendo il perimetro dell'edificio troverete il primo camion; salite e cliccate sul cruscotto facendo girare l'indicatore rosso da orizzontale a verticale, quindi cliccate sull'acceleratore per spostare il camion e bloccare l'uscita; cliccate ancora sul cruscotto per spegnere il motore quindi fate lo stesso anche con gli altri due camion sempre seguendo il perimetro dell'edificio. Una volta spostato l'ultimo camion prendete un altro personaggio (lasciando dov'è quello di prima), andate al secondo piano e prendete una pistola con la quale dovrete sparare nella testa a tutti gli zombies che trovate in circolazione. Ogni tanto caricatevene in spalla qualcuno e mettetelo dentro l'ascensore. Quando li avrete fatti fuori tutti prendete la torcia che si trova al secondo piano, il guanto e il fusibile che si trovano al terzo e scendete nei sotterranei. Qui andate dove c'è la scatola dei fusibili e fate scendere un altro personaggio nella stessa locazione. Lasciate per terra il fusibile e il guanto e raccoglieteli con l'altro personaggio, in modo che mentre uno fa luce con la torcia, l'altro mette il fusibile nella scatola usando i guanti. Andate ora con un personaggio nella sala di controllo al quarto piano e cliccate sulla parte destra della console attivando due luci sul pannello; avrete così acceso le luci di tutto il palazzo e del sotterraneo. Con il personaggio che è rimasto da basso prendete tutti i corpi dall'ascensore e metteteli nella cella frigorifera che si trova sempre nel sotterraneo. Ad un certo punto un gruppo di balordi si introdurrà nel palazzo spostando uno dei camion con l'intento di rubare l'elicottero. A questo punto con il primo personaggio (che avevate lasciato nel camion) andate al terzo piano per prendere la tanica vuota e al primo per prendere il tubo di gomma; quindi uscite e dirigetevi verso il furgone dei banditi. Posate per terra la tanica, cliccate sul tappo del serbatoio ed usate il tubo per riempire la tanica di benzina. Raccogliete la tanica e portate tutti i personaggi sul terrazzo, quindi mettete la benzina nel serbatoio dell'elicottero nello stesso modo in cui avete riempito la tanica. Fate salire tutti i personaggi sopravvissuti sull'elicottero quindi cliccate sul cruscotto usando le chiavi che il pilota possiede all'inizio del gioco. Quando il motore sarà acceso cliccate sulla cloche per prendere il volo ed avere salva la pelle.

SETTORE PP

TRUCCHI

LA SOLUZIONE DI DEUTEROS

A cura di Fausto Cardegna

All'inizio del gioco andate nel settore "Training" e settate l'addestramento per: 200 Producers, 250 Researchers e 41 Marines. Fatto questo cominciate a costruire i Rigs e contemporaneamente sviluppate tutti i progetti che avete nel settore "Research". Quando avrete costruito otto Rigs installateli tutti nel settore "Resource". Finito di sviluppare i progetti, costruite subito uno Shuttle ed equipaggiatelo con una sezione di fabbrica orbitale (factory section); lanciatelo nello spazio e posizionate la prima sezione. Atterrate sulla Terra e ripetete l'operazione finche' la fabbrica non sara' completata. Ora lo scienziato dovrebbe aver pronti i progetti per lo IOS e i vari componenti: costruitene uno ed equipaggiatelo con altre sezioni di fabbrica orbitale, quindi mandatelo a creare altre fabbriche nelle orbite di altri pianeti. I migliori pianeti dove colonizzare sono: Terra, Luna, Venere, Leda e Callisto. Fate attenzione a non colonizzare piu' di cinque pianeti altrimenti i Metanoidi vi dichiareranno guerra (non e' ancora il momento). A questo punto costruite tre Grapples ed equipaggiatene lo IOS; quindi mandatelo sugli asteroidi a cercare i minerali di cui avrete bisogno per costruire le Stazioni di Risorsa (R Frame). Costruite gli R Frame e posizionateli con lo Shuttle sulla superficie del pianeta (dove avete gia' una fabbrica orbitale); con due R Frame avrete una stazione di risorsa con la quale potrete prelevare i minerali da quel pianeta dopo avervi installato otto Rigs. Assicuratevi che lo shuttle abbia installato il computer ACC per fare la spola automaticamente dalla stazione alla fabbrica con i minerali estratti dal pianeta. Prima che voi possiate dichiarare guerra ai Metanoidi, quattro delle vostre fabbriche dovranno avere ognuna: 24000T. di IRON, 24000T. di TITANIUM, 24000T. di ALUMINIUM, 3000T. di CARBON, 11000T. di COPPER, 6000T. di PALADIUM e 6000T. di PLATINUM. Per fare questo ci vorra' molto tempo, pero' non ci sono alternative. Dovrete avere anche un computer AOC in ognuna delle fabbriche. Sulla Terra e su Leda assicuratevi di avere una buona scorta di carburante e uno IOS su entrambi i pianeti con un TOOL POD montato pronto per partire. Quando avete tutto pronto, mandate uno IOS a costruire la sesta Fabbrica Orbitale; riceverete cosi' un messaggio dai Metanoidi. Dopo circa un giorno il vostro scienziato inventera' il DRONE COMPUTER e i DRONES: sviluppate subito questi progetti e costruite un Drone Computer sulla Terra e uno su Leda. Allo stesso tempo nelle altre fabbriche settate il computer AOC in automatico per costruire i Drones. Costruiti i Computer Drone, cominciate a costruire i Drones anche su Terra e Leda. Mentre le fabbriche costruiscono i Drones, installate il Drone Computer sugli IOS di Terra e Leda, riforniteli di carburante e mettete un Ammiraglio al posto di comando, quindi lanciateli entrambi nello spazio. Prendete il controllo dello IOS che e' nell'orbita di Leda e, cliccando sul Battle Computer, unite tutti i Drones che Leda ha costruito fino a quel momento alla flotta. Continuate ad aggiungerne uno dopo l'altro fino a che ne raggiungete circa venti. Controllate ora lo IOS in orbita sulla Terra e fate la stessa operazione. Volate ora con lo IOS alla fabbrica piu' vicina che sta producendo Drones (che dovrebbe essere la Luna) e aggiungete gli stessi alla flotta. Quindi andate su Callisto e anche qui prendete tutti i Drones, poi andate su Leda e prendete tutti i Drones che avete collezionato in magazzino e fate ritorno alla Terra. Controllate lo IOS in orbita su Leda e aggiungete alla flotta tutti questi Drones. A questo punto dovreste avere uno IOS con circa 80/90 Drones. Se e' cosi' tenete il controllo di questo IOS attorno a Leda perche' e' il primo posto dove attaccheranno i Metanoidi. Se invece attaccheranno prima Callisto, andate con questo IOS da Leda a Callisto. Quando i Metanoidi attaccano, avete quattro giorni di tempo per essere sul posto con uno IOS e combatterli. Ora costruite altri venti Drones nelle quattro fabbriche e raccoglieteli con lo IOS che si trova sulla Terra, quindi andate su Leda. Mettete i Drones in magazzino poi tornate sulla Terra. Adesso con l'altro IOS unite i Drones alla flottaper avere circa 160/170 Drones. Se voi riuscite ad avere 200 Drones prima dell'attacco dei Metanoidi, salvate la partita e attaccate Giove. Se perdete ricaricate il gioco, se invece vincete il vostro IOS attracchera' automaticamente alla fabbrica orbitale. Ora cliccate sull'icona PANIC (meccanismo di autodistruzione), poi tornate sullo IOS e decollate subito. La fabbrica sara' cosi' distrutta. Dopo un giorno o due i vostri scienziati copieranno il meccanismo di autodistruzione dei Metanoidi: sviluppate il progetto e costruitene uno in ogni fabbrica. Ora continuate a costruire Drones e trasferirli tutti su Leda, quindi portateci anche lo IOS che si trova su Giove. Quando avrete ancora 200 Drones, attaccate Uranio (dopo aver salvato la partita). Quando vincete cliccate sull'icona PANIC e muovete le due leve sulla parte destra dello schermo che servono a disattivare l'autodistruzione. Ora andate nel magazzino su Uranio e cliccate su SWITCH STOREROOMS per poter vedere l'M.T.X.. Dopo un giorno o due i vostri scienziati copieranno l'M.T.X.. Costruitelo in tutte le fabbriche in modo che tutti i Drones che avete costruito nelle quattro fabbriche verranno automaticamente trasferiti su Uranio. Costruite altri Drones e attaccate i Metanoidi a Titania, poi a Nettuno, quindi a Tritone e Plutone. Dopo la vostra conquista di Plutone, i vostri scienziati troveranno i piani per l'S.C.G. negli archivi dei Metanoidi e anche gli STAR DRONES. Non costruiteli adesso! Costruite invece uno IOS su Nettuno, installategli il D.F.C.C. e lanciatelo in orbita. Ora costruite un altro IOS su Callisto e fate la stessa operazione. Nel frattempo assicuratevi che tutte le fabbriche stiano costruendoi Drones e li stiano trasferendo su Uranio, quindi andate con lo IOS con il quale avete conquistato Plutone, su Uranio. Ora con lo IOS che e' nell'orbita di Uranio, collezionate tutti i Drones che sono rimasti nella flotta e continuate a costruirne fino ad arrivare a 200. Se i Metanoidi attaccano Titania, combatteteli con lo IOS che si trova su Uranio; dopo la vittoria riportate lo IOS su Uranio. Se attaccano Leda, rimuovete i Drones dallo IOS e trasferiteli su Callisto a mezzo dell'M.T.X.. Su Callisto dovrete avere uno IOS che raccolga i Drones, voli su Leda e spazzi via di nuovo i Metanoidi. Dovete avere adesso quattro IOS equipaggiati con il D.F.C.C. e precisamente: uno sulla Terra, uno su Callisto, uno su Uranio e uno su Nettuno. Tutte le vostre fabbriche dovranno essere protette in questo modo tranne Venere in quanto non verra' attaccata molto presto. Continuate sempre a costruire Drones e trasferirli su Uranio. Dovrete anche costruire piu' fabbriche possibili (16 e' il limite per ogni sistema solare) ed assicuratevi che su ognuna ci sia uno IOS con D.F.C.C. per proteggerla. Cercate di prendere pianeti piuttosto ricchi di risorse. Ah! Dimenticavo: Equipaggiate lo IOS di Terra con il Grapple e mandatelo in orbita. Attivate il Grapple e troverete il primo pezzo di un oggetto sconosciuto (Unknown Item). Vi serviranno altri sette pezzi per completarlo. Adibite tre fabbriche alla costruzione degli Star Drones (continuate a costruire anche gli altri). Costruite un S.C.G. ed equipaggiatelo con il D.F.C.C. (sperando che abbiate gia' sviluppato il suo progetto e quello dello speciale carburante che solo Uranio puo' produrre). Unite i Drones all'S.C.G. e riforniteto di carburante. Prima di andare avanti vi devo dire una cosa: ogni volta che conquistate un sistema solare, la razza di quel sistema vi mandera' un messaggio dicendovi la locazione del prossimo pezzo dell'Oggetto Sconosciuto. Nello stesso tempo, dopo ogni conquista gli scienziati scopriranno un nuovo oggetto. Voi avrete bisogno di conquistare solo altri sette sistemi solari per vincere il gioco. Adesso dovete mandare l'S.C.G. con gli Star Drones con pochi pianeti (provate con Proxima). Volate a Pacific e conquistatelo; quindi trasportate un po' di Star Drones a Pacific e uniteli alla flotta per arrivare a un totale di 200. Ora volate su Barent e conquistatelo. Trasportate un Grapple e un Tool Pod a Barent ed equipaggiatene l'S.C.G.. Dopo un giorno o due gli alieni vi diranno la locazione del prossimo pezzo. Volate a quella locazione e prendete il pezzo con il Grapple, quindi tornate su Barent. Rimuovete l'oggetto per studiarlo e montate il D.F.C.C. sulla nave, poi rifornitelo di carburante. Dopo qualche giorno gli scienziati inventeranno una formula che vi permettera' di volare alla velocita' della luce. Sviluppate la formula ed assicuratevi che ci siano due IOS con i Drones a proteggere i due pianeti in questo sistema. Ora voi potete viaggiare attraverso i Sistemi Solari molto velocemente, dando la possibilita' ai vostri Ammiragli di diventare Warlords, incrementando la forza degli IOS Drones. Quindi fate volare tutti gli Ammiragli a Proxima e ritorno per farli diventare tutti Warlords. Il resto e' molto semplice: costruite altri Drones, attaccate un altro Sistema, conquistatelo, prendete il pezzo dell'Oggetto Sconosciuto, costruite ancora Drones e ripetete questo processo finche' avrete conquistato sette Sistemi e collezionato tutti i pezzi dell'Oggetto Sconosciuto. Quando avete tutti i pezzi, costruite l'oggetto e mettetelo con un Tool Pod su un S.C.G.. Lanciate l'S.C.G. in orbita e attivate l'oggetto sul Tool Pod. In questo modo potrete godervi la sequenza finale di DEUTEROS.

VG&CW SPECIALE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

Super Nintendo
2 Joypad
Super Mario World
L. 389.000
Kuma Connector Famicom
L. 89.000

CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L 129000
Battle Chess L189.000
Wing Commander + Ultima6 L 199000
Composer Quest L189.000
Collection L189000 - Pack 2 L199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000
P P P P P P P P P P P P P P P P P P
Scheda Joystick
Microchannel
L. 129.000

A500 Upgrade 2.0
L. 99.000
Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

A500 PLUS KICK
L. 99.000
Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

◊Prezzi IVA compresa
◊Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
% 0331-620430 %

TITOLO	AMI	IBM	C64
Addams Family	39000		25/29
Blue Boy	49000		
Carrier Strike S.S.I.		79000	
Civilization		99000	
Conflict Korea S.S.I.		79000	
Cool Croc Twins	49000	49000	
Crisis In The Kremlin		99000	
Dark Queen Of Krynn		89000	
Dune	69000	79000	
Epic	69000	79000	
Euro Football Champ	49000		
F1 Grand Prix	79000		
Fire & Ice	49000		
G-Loc	39000		
Gateway		79000	
Gateway Savage Frontier		69000	/69
Harlequin	49000		
Heimdal	69000	69000	
Heroes Of The 357th		79000	
Hook	59000	69000	
Indiana Jones Action		79000	
Indiana Jones Adventure		99000	
Int. Sports Challenge	59000	69000	
Jim Power	49000		
John Barnes Soccer	49000		
King Quest V ita	99000	99000	
Megafortress	69000		
Monkey Island II	99000	89000	
NCAA Basket		79000	
Parasol Star	39000		
Plan 9 From Outer Space		79000	
Planets Edge		99000	
Pool Of Darkness		69000	
Populous II	69000	69000	
Powermonger		89000	
Prophecy Of Shadow SSI		89000	
Push Over		49000	
Rolling Ronnie		39000	
Secret Weapons Luftwaff	99000	99000	
Sensible Soccer	59000		
Shuttle		99000	
Sim Ant	89000	89000	
Space Crusade	49000		25/29
Space Quest IV	89000		
Star Trek	79000	79000	
Sturmtruppen	39000		25/29
Ultima Underworld		89000	
Ultima VI	69000		
Ultima VII		89000	
Wolfchild	49000		

TITOLO	AMI	IBM	C64
Abandonated Places	79000		
Agony	49000		
Alien World	39000		25/29
Another World	69000	79000	
Aquaventura	49000		
Birds Of Prey	59000		
Bonanza Bros	39000		
Championship Of Europe	49000		
Conquest Of Longbow		99000	
Cover Girl Poker	49000	69000	
Cruise For A Corpse	59000		
D/Generation		79000	
Eternam		79000	
European Champion. 92	69000	79000	
Eye Of Beholder II	69000	79000	
Falcon III		109000	
Flight Of Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Leisure Suit Larry V	89000	89000	
Leisure Suit Larry I	89000		
Lotus II	49000		
Maniac Mansion Ita		69000	
Midwinter II	69000	119000	
Might & Magic III	89000	99000	
Mike Dikta Football		89000	
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	39000	39000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Robocop III	59000		
Rocketeer		69000	
Shadowlands	59000	59000	
Simpsons	39000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Quest I VGA		89000	
Strike Manager	59000		
Time Quest		79000	
Titus The Fox	49000	49000	
Treasure Savage Frontier		79000	
Turtles II Coin-Op	49000	49000	
Utopia	69000		
Wayne Hockey II		69000	
Winter Challenge		89000	
Winter Supersports 92	49000	49000	
Wizardry VI	79000	79000	
Wizardry VII			

GAMEBOY
Turtles II 59000
Hook 65000
Batman II 80000
Gauntlet II 69000
RC Pro Am II 59000
Kick Off 79000

GAME GEAR
Sega Adapter 49.000
Olympic Gold 79000
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

ATARI LYNX
Cyberball 89000
Strider II
Toky 89000
Awesome Golf 89000
Ishido 89000
Checkered Flag 89.
Robo-Squash 72000
Robotron 89000
Chip Challenge 79.

Neo Geo
L. 570.000
+ gioco omaggio
Nam L. 107000
Ninja Combat 166.
Cyber Lip 107000
Bowling 107000
Robo Army 214000
Riding Hero 166000
Super Spy 166000
Fatal Fury 249000
Football F. 249000
Magician 166000
Sengoku 214000
Gost Pilot 214000
Blue Journey 166.
Crossed S. 249000
Baseball 2020 214000
Mutation N. 249000
Ninja Comando 249
Soccer Brawl 249000
Golf Top 166000
Baseball Star 166000
Basebal Star 2 249.
Burning Fight 214.
Trash Rally 249000
Eight Man 249000

SuperNintendo
Man. e Soft. in inglese

Actraiser L. 139.000
Addams Family 149000
Baseball Sim. L139000
Bill Lambert L 139000
Castlevania IV 139000
Contra III
D-Force L. 139000
Darius Twin L. 139000
Drakken L 139000
Earth Defence L. 129000
F-Zero L. 129000
Final Fantasy 2 L149000
Final Fight L. 139000
Final Fight Guy
Gradius III
Hole One Golf 129000
Home Alone 149000
Hook
Hyperzone 119000
Joe & Mac 129000
John Madden 139000
Lagoon 139000
Mystical Ninja 139000
Lemmings 129000
Paperboy II 139000
Pilot Wings 129000
Pit-Fighter 139000
Populous 139000
R.P.M. Racing 129000
Rival Turf 139000
Scope 6 L. 169000
Sim City L . 139000
Smash TV L. 139000
Gouls'n'Ghost 139000
Mario World 149000
Off Road L. 129000
R-Type L. 149000
Super Tennis L.129000
Ys III L. 149000
WWF Wrestle 139000



videogame
& COMPUTER WORLD

vi augura
Buone Vacanze!